PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (44), ДЕКЕМВРИ 2001

3.90 лв с два диска
1.90 лв без дискове

84 страници

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Civilization III

Battle Realms

FIFA 2002

Tom Clancy's Ghost Recon

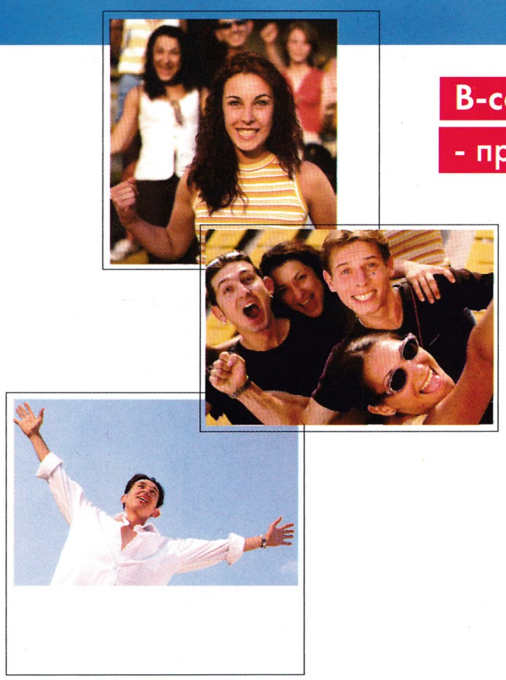
Project Eden

Software
Windows XP Tweaks & Tips

Myth III: The Wolf Age

PlayStation
Grand Theft Auto III

2 CD



B-connect

- предплатената мобилна комуникация от *GloBul*

b-connect
връзка с твоя свят

Най-после нещо съвсем различно в мобилните комуникации!

ЗАБРАВИ ЗА:

- договори
- сметки
- месечни такси

ПОЛУЧАВАШ:

✔ 12 месеца активност
✔ Кратки текстови съобщения (SMS)
✔ Идентификация на повикванията (CLIP)
✔ Гласова поща, ... а също
✔ **Много изгодни цени и унифицирана тарифа без пикови часови зони**

За всеки, който желае да ползва предимствата на мобилните комуникации, *GloBul* създаде новата предплатена мобилна комуникация с карта **B-connect**.

B-connect - твоята мобилна връзка от *GloBul* !

GloBul общувай свободно

съдържание

FLASH PREVIEW

"Кралят на Друидите" вече е на хоризонта 04

PREWIEW

Warlords Battlecry II 14

REVIEW

Fifa 2002 08
Aliens vs. Predator 2 10
Sid Meier's Civilization 3 16
Codename: Outbreak 20
Myth III: The Wolf Age 22
Project Eden 24
Stronghold 28
Empire Earth 30
Tom Clancy's Ghost Recon 32
Battle Realms 34
Mech Warrior 4: Black Knight 36
World War III: Black Gold 38
Deadly Dozen 40
Atlantis 3: The New World 42
Rogue Spear: Black Thorn 44
Ballistics 45
America: Expansion Pack 46
Baldur's Gate 2: Darkest Day 47
Moon Tycoon 48
Street Tennis 50
Disney's Extremely Goofy Skateboarding 51

PS MANIA

PS News 53
Grand Theft Auto 3 54
Final Fantasy X 55
Harry Potter and the Philosopher's Stone 56
James Bond 007: Agent Under Fire 57
Play(on-line)Station2 — част 2 58
Cheats&Tricks 59

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed News 60

HARDWARE

Mainboard Tunning 62
Pentium 4 срещу AthlonXP 65

SOFTWARE

Софтуер за свежари 66
DivX плейъри 68
Windows XP — Tweaks & Tips ivX 70

ИСТОРИЯ

Sierra — или откъде тръгнаха куестовете 73

CHEATS

Alien vs. Predator 2
MYth III: The Wolf Age
Empire Earth, Deadly Dozen
Mechwarrior 4: Vengeance 74

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 75

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 76

CYBER COMIX

Object: Unknown 78

"Strangers in the night...", пропява дрезгав мъжки глас от тонколоните на саундбластера. На монитора обаче се мъдри не излъскан певец с микрофон в ръка, а метален тризъбец, ракетен пистолет или дулото на ръждясал ретро автомат "Томпсън". Самоукият изпълнител на парчето няма нищо общо Франк Синатра, който пее култовия евъргрийн. Въоръжен с нетрадиционния си инструментариум и леко извратения си хумор, нашият герой се изправя срещу фанатизираните сектанти от загадъчното тайно общество "Кабал"...

Сетихте ли се? Да, това е Blood 2: The Chosen. Играта, в която газите до колене в кръв, а основният персонаж Кейльб е по-скоро антигерой, изпълнен с омраза и жажда за мъст! Blood 2 направо си плачеше за цензура и даде повод за поредния вой относно насилието в компютърните игри. Лошо, лошо!

Неочаквано излезе и друга игра - Delta Force. Графиката е малко първобитна, написахме ние тогава. Факт, който ни най-малко не й попречи да стане мегахит и да се върти нон-стоп в клубовете. Това просто си беше Counter-Strike-ът на 98-ма. :-)

Още излязоха игри като Heretic II, Get Medieval, Klingon Honor guard, Trespasser т.н.

Появи се и WCW Nitro, но мина без особен успех. Май беше подранила. Очакваме включване...

"Кралят на Друидите" вече е на хоризонта

След подробното представяне на The Druid King – задаващата се българска хитова стратегия, нещата изглеждаха така, сякаш няма какво толкова да се добави до излизането на финалната версия. Реалността обаче се оказа различна. На проведеното в началото на месец ноември изложение БАИТ Експо производителите от Haemimont Games организираха официална презентация на своя многообещаващ продукт. Както изглежда, напредъкът през изминалите месеци е чувствителен и забележим.

Като начало The Druid King вече разполага със съвсем ново и напълно функциониращо демо, което, уви, и този път ще бъде спестено на широката общественост. Геймърите ще могат да се насладят лично на RPG-стратегията едва в началото на следващата година, когато ще бъде пусната и окончателната, предназначена за публиката демо версия. Опасенията на създателите са донякъде разбираеми. Ако се чудите защо Haemimont изпадат в такива еквилибристики, причината е много проста – липсата на издател все още връзва ръцете на фирмата пред разпространението на играта въпреки нейните безспорни достойнства и доста завършен вид. Очакванията на фирмата са след излизането на сегашното демо най-сетне да започнат сериозни преговори и анонсираният интерес от големите издателски фирми да се материализира под формата на подписан договор.

Показаната нова версия е значима крачка напред в сравнение с досега съществуващата, създадена през пролетта. В сегашния вариант най-сетне могат да бъдат наблюдавани бойни формации, производство на военни части, както и реални сражения по картата като превземане на противникови села или плячкосване на доскоро притежавано от вас укрепление. Новост са и вече завършените модели на някои римски сгради и бойни части. Те обаче не бяха представени в действие, а само като възможност в редактора за карти.

The Druid King ще се появи през месец април на следващата година, или поне така планират авторите. Липсата на издател обаче все още поставя много въпросителни пред бъдещето на проекта. Искрено се надявам през следващата пролет с гордост да твърдим, че на пазара вече е факт абсолютен стратегически BG-хит, какъвто се очертава да е The Druid King.

PC Mania

КОМПЮТРИТЕ ПРОМЕНЯТ СВЕТА

CANADIAN TECNOLOGY ПРОМЕНЯ БИЗНЕСА С КОМПЮТРИ

CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

ЛИЗИНГ НА КОМПЮТРИ, АКСЕСОАРИ И КОМПОНЕНТИ

ПРОЕКТИРАНЕ И ОБОРУДВАНЕ НА КЛУБОВЕ ЗА ИГРИ И ИНТЕРНЕТ, ЛИЦЕНЗИРАНИ ИГРИ И СОФТУЕР

Включете се в томболата на CANADIAN TECNOLOGY за да спечелите комютърна конфигурация:
CPU Pentium 4 1,4 GHz, MB for P4, 256MB Rambus, 20GB HDD, GeForce 2 MX400 32MB, 17" monitor Samsung.

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 929 5301, 929 8843, 929 4981, 920 9390, 920 9391; http://www.cantech.bg; e-mail: info@cantech.bg; **магазина е с ново работно време: 9:30 до 18:30 ч., събота: 10:00 до 14:00 ч.**
Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: (056) 840 655, 811 107; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Медиа Студио - ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); тел.: (042) 600 149; E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - Ес Ес Ай ООД - ул. Воден 5; тел.: (052) 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: (062) 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com
Благоевград - CANADIAN TECHNOLOGY, ул. „Даме Груев" 3, тел.: (073) 20893; E-mail: atanas_stanev@abv.bg
Пловдив - „ДЕМ" ЕООД - бул. България 108, ап.2; тел.: (032) 940 144, 940 721; E-mail: dem@plovdiv.techno-link.com

EMEDA DESIGN

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Empire Earth LAN-Party

На 16 декември Пулсар и Headoff ще организират съвместно Empire Earth LAN-Party. Купонът ще се проведе едновременно в два или три неуточнени засега компютърни клуба в София (а може би и в други градове), които ще бъдат "вързани" помежду си. По време на поне шестчасовия купон участващите ще имат шанса да опитат безплатно новия стратегически хит (от който се очаква да "погребе" Age of Empires), и да спечелят оригинални копия от играта, фланелки и плакати. За повече информация следете сайта.

Command & Conquer: Renegade пак закъсня

Command & Conquer: Renegade, потенциалният хитов екшън на Westwood, базиран на света на Command & Conquer, ще се появи около 12 февруари 2002 година. До момента всички геймъри се надяваха, че играта ще излезе още преди Коледа, но уви!
За незнаещите ще припомня, че Command & Conquer: Renegade ще ви вкара под кожата на Havoc – командос-единак, който се бие на страната на GDI. Той фигурира и в няколко мисии на стратегията Command & Conquer!

Симулатор на ... курорт

Компанията Eidos Interactive съобщава, че подразделението й Deep Red в момента работи над симулатор на курорт. В играта ще ви се налага да се грижите за някое снобско крайморско кътче, което трябва да задоволява нуждите на всякакви юпита и затлъстяващи буржоа.
Ще можете да строите барове, хотели, плажно оборудване и други. Странно, а дали ще може Lara Croft да ви дойде на гости...? :-) За да разберем това обаче, ще трябва да почакаме поне до лятото на 2002 година, когато играта ще е готова.

Филм и по Half-Life?

Според различни източници Valve Software мислят върху вариант за екранизация на великата игра Half-Life. Известно е, че в момента сътрудници на Valve търсят хора (актьори, сценаристи и др.).

Задава се Diablo II patch 1.10

След официалната информация за patch 1.09c се появи и неофициална информация, че скоро трябва да се появи пач 1.10. Той отново ще промени баланса на геймплея, ще подобри стабилността на играта в Battle.net, ще има нова защита от packet sniffing и хакове, три нови рунически рецепти, а счупването на Complleting Orb преди да влезете при Durance of Hate (level 1) ще ви дава rare jewel!
При всеки клас герой има някаква новост, така че пачът просто става задължителен.

IF ADVENTURE HAS A NAME...

Новият екшън герой – Will Rock

След като 3D Realms нагледно демонстрираха как се създават култови екшън герои в лицето на Max Payne, стана особено модно да се правят претенциозни игри с яки мъжаги. Една друга фирма с 3D в заглавието – Saber 3D, пък работи над Will Rock – first-person shooter, заплануван за PC и X-Box. Имайте предвид, че той няма нищо общо с популярния кечист "The Rock". Както и при Max Payne и компания, и тук ни се обещава зашеметяваща графика, голямо разнообразие от тежки оръжия и трудно смилаеми опоненти, голям ареал и много интересни места – Гърция, Русия и т.н.
Вашият агент ще се казва William Rockwell – бивш чиновник, който загърбва работата, досадната жена и сивата панелна кутийка, в която живее, за да намери библейското съкровище, описано в стария бележник на дядо му. Воден от страстта за злато, вие (т.е. William) ще бродите и ще правите чудеса от храброст. Max Payne май звучеше по-убедително...?

IT'S TIME TO KICK SOME ASS

Работи се по нов Serious Sam

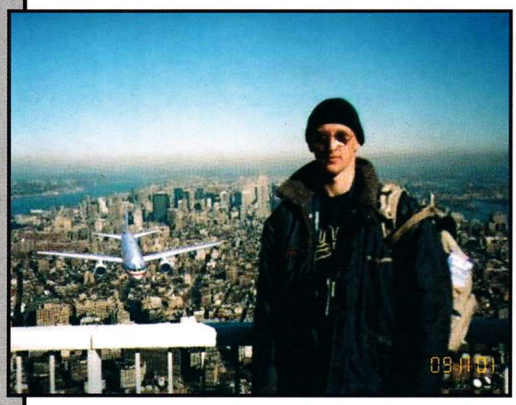
Част от хърватската фирма Croteam усилено работи върху следващото продължение на смазващия триизмерен екшън Serious Sam. Уточнявам, че не става дума за експанжъна Serious Sam: Second Encounter, а за напълно нова игра. Засега не се знаят почти никакви подробности за нея, освен че нашият герой Сам Стоун вероятно ще бъде запратен в друго космическо измерение.
Не бързайте обаче да се радвате, защото има и лоша новина. Croteam обявиха също, че експанжънът Second Encounter ще се забави. В момента програмистите чистят бъговете и балансират картите за мултиплейър. Датата на излизане е отложена за пролетта на 2002-ра.

Работи се по Project IGI 2

Codemasters увериха, че скоро подготвят поскането на Project IGI 2. Работата по продължението попадна в техни, ръце след като дълго време Eidos се размотаваха. В новата версия вероятно вече ще има мултиплейър, а графичният енджин ще бъде доста модифициран или изцяло променен. Официална информация по този въпрос се очаква до един-два месеца.

Туристически предизвикателства...

www.touristofdeath.com е странно място. Твърди се, че направата на този сайт е инспирирана от снимка, която е заснета с фотоапарат, намерен около WTC на 11 септември тази година. На нея се вижда човек на балкон на Световния търговски център. В същия момент под него се приближава огромен самолет, връхлитащ върху колосалния небостъргач. Смята се, че човекът е бразилски бизнесмен. Оттам насетне той бива поставян във всякакви нелепи ситуации, като това се е превърнало в цел на сайта.



Приказки под шипковия храст...

Сигурно повечето от вас помнят играта American McGee's Alice – шизопараноидния action, в който героинята на Луис Карол Алиса за втори път попадна в Страната на чудесата. Този път обаче тя не представлява мила и невинна девойка, а брутална мадама с огромен месарски нож в ръка. Играта се оказа доста увлекателна, с много добър стил и атмосфера. Наскоро пък се пуснаха слухове, че Carbon Entertainment, където вече работят пичовете, трудили се над American McGee's Alice, замислят нова игра и то отново откачен action. Този път ще бъдете маниак-сериен убиец или казано с други думи – Магьосникът от Оз.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА.

Заглавие	Издател
Black & White: Creature Isle	EA
Return to Castle Wolfenstein	Activision
Return to Castle Wolfenstein (Collector's Tin)	Activision
Dune	Dreamcatcher
Star Wars Starfighter	Lucas Arts
Grandia 2	UbiSoft
Rayman Arena	UbiSoft
Destroyer Command	UbiSoft
Capitalism 2	UbiSoft
Hooters: Road Trip	UbiSoft
IL 2: Sturmovik	UbiSoft
Cubix: Robots for Everyone	3DO
Arx Fatalis	Fishtank Interactive
Beam Breakers	Fishtank Interactive
Call of Cthulu	Fishtank Interactive
Project Entropia	MindArk
Cycling Manager	Cyanide
Gothic	Xicat Interactive
Kayak Extreme	Global Star Software

Това са дати, обявени от фирмите-разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ABACUS Trade Ltd

София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017

web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com

Официален представител на CREATIVE

Sound Blaster Audigy Player
Новата серия звукови карти на Creative. Отново съвършенство.

Speakers PW2000 Digital
Тези колони използват предимството на патентована диполна технология, имат Dolby Digital декодер и усилвател, напълно съвместими с PlayStation 2. Тази революционна система ви дава кристално чист виртуален Dolby Digital surround звук, дистанционно управление на силата на звука и различни аудио режими.

PC-CAM 300
Преносима Интернет камера с функции на цифров фотоапарат и 8 MB Flash памет. Вграденият USB интерфейс ви дава най-лесна и бърза комуникация с компютъра. Бърза, лека и елементарна за работа. Лесна за употреба. Идеален вариант.

Digital Audio Player
CREATIVE Jukebox е революция. 6GB твърд диск ви дава възможността да запомните и управлявате над 150 албума – над 1500 аудио записа. Можете да съхранявате вашата музика в MP3, WAV, WMA, да създавате собствени плейлисти и всичко това е само начало. Можете да го използвате като част от домашната си аудио система или колата. Тежи само 400 гр. Може да записва директно през "line-in". Може да се свърже към 4-канална сраунд система. Връзката му към PC или Mac е по USB порт.

SB Live! Player 5.1
Ако PC е основен елемент във вашия аудио свят, то имате нужда от тази карта.

Speakers DTT3500 Digital
Dolby Digital декодер и усилвател и пет компактни сателитни колонки. Оптични, коаксиални и аналогови входове за DVD, PlayStation2, MP3, CD, PC и много други. Дистанционно управление. Идеална комбинация със звуковата карта SB Live! 5.1.

Speakers FPS 1600
Този комплект колони е с последните 4.1 звукови технологии. Ако искате да добавите повече сила и удоволствие във вашата игра FPS 1600 ще ви даде максимума от ефекти и експлозивен бас.

Sound Blaster Audigy Platinium EX
Най-новият вариант на звуковите карти на Creative. Повече от съвършенство.

Speakers SBS35
Въпреки ниската цена ще бъдете изненадани от качеството на звука на тези колони.

PC-DVD Encore 12x Infra
Този комплект комбинира устройството Craetive PC-DVD 12x и декодиращата карта Creative Dxr3. Само DVD може да ви даде такъв великолепен звук и картина. Поддържа Dolby Digital Surround, а Dxr3 картата увеличава графичната резолюция и възможност за връзка с вашият телевизор. Дистанционно управление – Infrared.

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ: WWW.SHOPPINGBG.COM

Дали поредната FIFA ще се превърне в нов еталон в жанра или е просто поредното напудрено продължение? Всичко това ще разберете от John Motson и Andy Gray - днес и сега!

"Добър вечер, уважаема публика, и добре дошли на поредното футболно дерби! Тази вечер ще имате шанс да наблюдавате дербито на века, хъмм, или не, по-скоро поредното дерби на века. Зад микрофона, както винаги, сме аз – John Motson, и моят събеседник – бившият футболист Andy Gray! Защо сме се събрали тази вечер тук, Анди? Разбира се, за да представим на многобройните фенове новата футболна симулация Fifa 2002. Какво можеш да кажеш като за начало Анди?

Ами, Джон, просто искам да призова публиката да не се вглежда в дребните, според някои хора, дефекти, а да погледне на играта като нещо глобално, нещо изцяло ново. "Хъмм, да, добри уводни думи, Анди. А сега идва моментът да видим и главните действащи лица в тазвечерното представяне. А те са EA Sports – хората, които превърнаха футбола в задължителна спортна дисциплина за PC-съвместимите компютри! Тази година те обещаваха нещо наистина нечувано, но ще видим дали очакванията ни ще се сбъднат. Нека продължим нататък и кажем какво ни готвеха EA. Те обещаваха изцяло нов графичен енджин, супервисок реализъм и много добро ниво на симулация. Защо ми се струва, че това го казваха всяка година, а, Анди?

Прав си, Джон. Но нека не прибързваме, нека! Да видим какво ще се случи тази вечер и дали EA Sports ще изпълнят заканата си. Освен всичко те се заричаха, че ще има много повече нови лиги, отбори и първенства. Обещаваха много добър саундтрак и перфектен интерфейс. Всичко ще стане ясно тази вечер. Връщаме се отново, този път директно на стадиона. Но след рекламната пауза.

Рекламна пауза...

Ето, че играта може да започне. Последни думи от теб, Анди?

Мисля, че успехът на FIFA 2002 е в кърпа вързан – с тази добра подготовка просто няма друг вариант, Джон.

Благодаря ти Анди, а вие, драги фенове, вече спокойно можете да се насладите на новата футболна симулация на EA Sports – FIFA 2002."

ЗА

- Суперреалистична графика.
- Раздвижена публика.
- Играта вече наистина може да се нарече "симулация".
- Възможност за промяна на контролите.
- Много лиги, отбори и първенства – около 90.

ПРОТИВ

- Прекалено забавени движения на футболистите.
- Неадекватно поведение на моменти.
- Малък брой климатични условия.
- Малък брой стадиони – само 5.

След един такъв надъхан увод от двамата коментатори просто няма как да не спомена някоя друга добра дума. Започвам със звука. В това отношение всички игри от серията FIFA винаги са били пипнати много добре и както винаги и версията от 2002 също по нищо не отстъпва на предишните части. Коментарът този път е по-детайлен и по-ненатрапчив, а John Motson и Andy Gray са наистина много добри в своите оценки за това какво се случва на терена.

Сега сигурно се питате защо започнах точно със звука. Вероятно защото това е единственото нещо, което почти не е изменено. Всичко друго е няколко класи нагоре. Като започнем с графиката и стигнем до геймплея. Във визуално отношение хората от EA са изпълнили обещанието си – този път FIFA-та наистина е с

изцяло нов графичен енджин

Движенията на играчите са напълно реалистични, всеки един футболист вече има много детайлна физиономия и може да прави истински гримаси и мимики. При неуспешен удар към вратата играчът се ядосва много истински, а за движенията и плонжовете на вратарите просто нямам думи. Всяка чупка на тялото им е ужасно истинска. В един момент започвате да се чувствате като пред телевизора.

Екипите на играчите също са пипнати. На една от картинките дори можете да видите Гонзо с фланелка на "Левски" и огромен надпис "МобилТел 2000" (рекламна пауза.. :-)). От останалите картинки също можете да се убедите колко добре изглежда самата игра. Общо взето тя напомня на добре анимираните филмчета от предишните версии,

FOOTBALL SIM

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM · PlayStation.2 · PlayStation

издател 1xCD
EA Sports
http://fifa2002.ea.com

системни изисквания
Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8, 3D Video

които бяха пререндирани. Сега енджинът придава на играта една мазнота и плавност, която тотално променя визията. Публиката също е променена. Вече няма да гледаме грозни статично спрайтове. Всеки човек от тълпата се движи, ръкопляска и крещи неистово. Това е голяма крачка напред в реализма и истинността, защото преди срещите изглеждаха леко натъкмени.

Променена е и индикацията за притежание на топката. Когато коженото кълбо е във ваше владение, това се отбелязва не с кръгче в краката на играча, а със стрелка над главата му. Камерите също са модифицирани към по-добро. Във FIFA 2001 беше направен опит за по-голямо динамизиране на играта чрез различните гледни точки, но опитът беше по-скоро неуспешен. Сега визията

наподобява реално телевизионно излъчване

което, примесено с оригиналния и много актуален коментар, прави играта почти като истинска.

Геймплеят също е претърпял значителни промени. Когато притежавате топката и сте в атака, а около вас има футболист, който тича напред, зад и пред него се появяват червени кръгове, които показват посоката на неговия спринт. Той ще ви маха с ръка и ще ви вика, за да му подадете. Добавена е и възможност за двойно подаване. Изпълнението на фалцови статични положения е развалено малко като има само 2-3 варианта за това. Вратарите вече излизат напред, за да ви пречат и да гонят топката, което позволява те да бъдат прехвърляни.

Приятна изненада е възможността да променяте контролите на играта. Като цяло скоростта на движение е малко забавена, но това също придава по-голям реализъм. Достигането да противниковата врата вече не е толкова лесно и FIFA 2002 наистина може да се нарече футболна симулация, а не просто аркадно мачле. Резултати от типа на 10:0 вече са доста потрудно постижими, но не и невъзможни. Ако обърнете внимание на отборите, ще забележите, че от българските тимове

тук са само "Левски" и Националният отбор

Така че ако сте заклет чорбар, съвсем заслужено можете да грабнете CD-то и да го треснете в стената. EA са взели FIFA Pro-лицензa и сега има доста повече лиги и първенства. Общият брой на националните отбори е 75, а лицензираните лиги са 16. Ако решите да играете с някой национален тим, можете да се опитате да го класирате за FIFA WORLD CUP 2002. Типовете игра не са променени, защото и досега просто си имаше всичко.

Накрая ще спомена и няколко думи за кусурите на играта. За съжаление има и такива. Понякога футболистите, които не контролирате, се държат малко неадекватно, което определено дразни.

Освен това нямах щастието да проведа двубой на сняг, а броят на стадионите, където можете да играете, е ограничен до скромната цифра пет.

Естествено, всички тези кусури не се забелязват много на фона на нововъведенията. След всичко казано до момента най-чистосърдечно бих заявил, че FIFA 2002 е най-добрият спортен симулатор, излизал някога!

"Ето Анди, видя ли каква поредна футболна фиеста ни предложиха EA? И този път бе доста по-добра отпреди. Какво мислиш, Анди?

Джон, нека хората сами се убедят в прочетеното, аз просто нямам думи...

"Така е, Анди, така е. А сега, уважаеми футболни фенове, е ваш ред. FIFA 2002 просто чака да бъде купена и скъсана от игра. Приятна вечер от мен – John Motson, и от моя събеседник тази вечер – Andy Gray!"

Орлин Широв

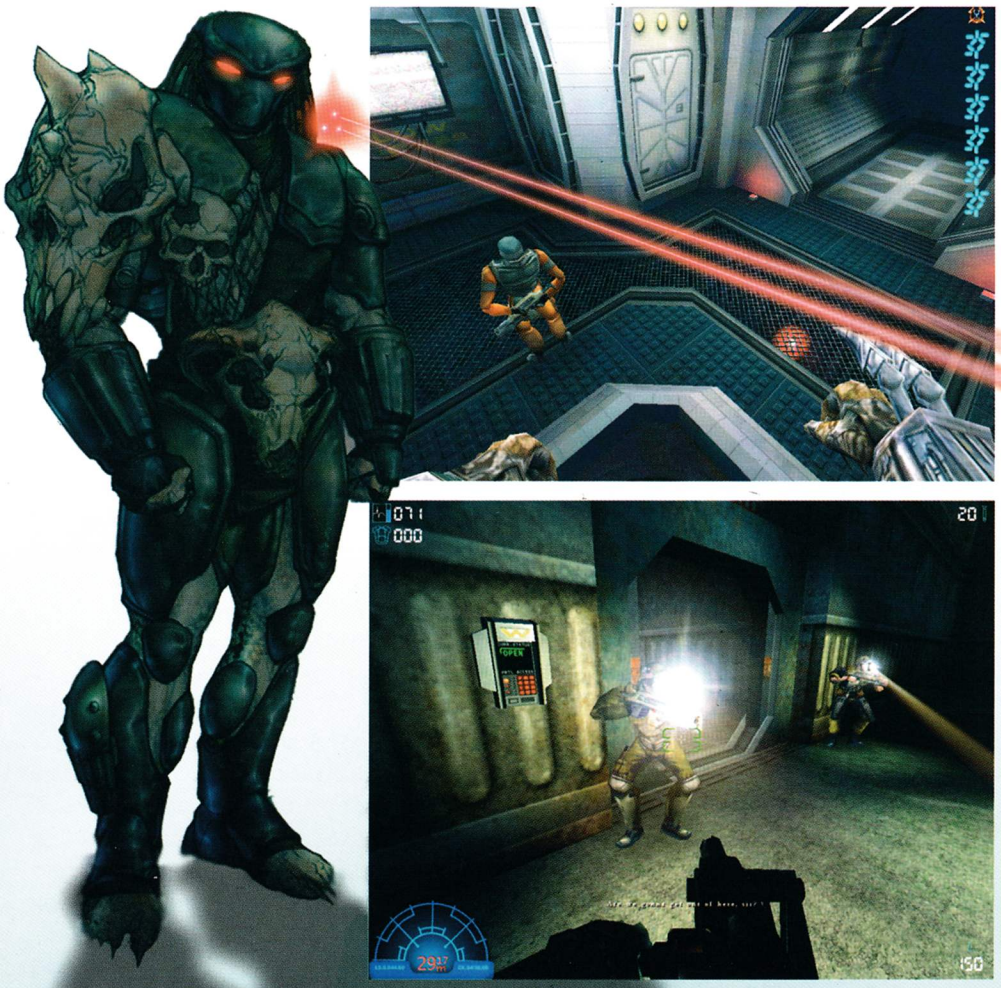
Някой някога съмнявал ли се е, че ще има продължение на най-страховития екшън за 1999-та?

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Мракът е обхванал цялата планета. Тук-там в далечината проблясват бледи светлинки. Злокобната тишина влудява съзнанието. Тежката миризма на одраните и висящи от тавана човешки трупове е напоила въздуха със зловонието си. Внезапно силен и режещ шум разцепва тишината и вледенява мисълта на морския пехотинец. Звукът напомня победоносен вой на нещо хищно и голямо... Сякаш някой е излязъл на лов тази вечер и току-що е спечелил своя първи трофей. Чува се още един рев, след което тишината отново се спуска. Въпреки отсъствието на какъвто и да било звук пълзящият по тавана и скрит в сенките пришълец се готви да изкорми поредната си жертва. Той е напълно незабележим за човешкото око. С бавни и предпазливи стъпки ксеноморфният убиец се нахвърля върху войника и с един удар разпорва корема му...

Да оцелем заедно!

Носи се някаква мълва, че игрите, които се правят по филми, не са много успешни. Същото се твърди и за филми, правени по игри. Вероятно това е така, защото хората, които се наемат с тази задача, разчитат твърде много на популярността на оригинала. Според мен просто не всички филми (респективно – игри) подлежат на подобни трансформации. Със сигурност това не се отнася за кинопродукциите, посветени на едни от най-популярните фантастични персонажи, излезли от студията на 20th Century Fox – пришълеца и хищника. Неоспоримо доказателство за това бе играта Aliens vs. Predator, която се появи преди няколко години. Разработена от Rebellion, тя подпали сърцата на всички почитатели на слузестото двучелюстно същество и на мощния и хищен... Хищник. Някъде там между тях зае място и един самотен космически морски пехотинец.



След като усетиха, че този сюжет си е чиста далавера и истинско златно находище, Fox Interactive решиха да изкарат от него всичко каквото може. И за да е по-интересно и по-оригинално, те вкараха нов екип в играта – Monolith. Дамите и господата от тази фирма се изправиха срещу голямото предизвикателство да създадат творение, което да не отстъпва по нищо на първоизточника, но същевременно да е по-интересно и по-новаторско. И сега гордо и победоносно ни предлагат Aliens vs. Predator 2. Безспорно тази игра е истински хит, истинско сто и един процентово вманиачаване...

LV1201. Развъдник на пришълци и дом на кралица-майка. В продължение на десет хиляди години ксено-

3D ACTION

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Monolith / Sierra
http://avp2.sierra.com/

системни изисквания
PIII 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, 16 MB Video card, DirectX 8

морфите са били господари на тази планета. Но сега тяхното убежище е застрашено от плановете на амбициозния, алчен и зъл д-р Ейнсбърг. Неговите интереси се простират надалеч. Насред извънземното свърталище построява изследователски център, който се заема с подробно изучаване на чуждопланетния организъм. Но подобно същество не може да се държи вечно под ключ. Заради небрежността на обикновен работник един от тези пришълци излиза на свобода. Чудовището набързо всява хаос, освобождава част от пленените си събратя и обърква плановете на д-р Ейнсбърг.

Не след дълго контактът с LV1201 е прекъснат. Спешно е сформиран спасителен екип, който трябва да разбере какво точно се е случило на тази планета и да елиминира проблема. И тук започва големият екшън.

В първата част играта с хищника беше детска работа, с марина – предпазлив екшън, а с пришълеца – истинско предизвикателство. Сега нещата стоят по-различно. Тримата герои са балансирани много по-добре и до голяма степен са равностойни противници.

Колониалният морски пехотинец май е най-недооцененият

персонаж. Повечето геймъри веднага се нахвърлят да джиткат с пришълеца или с хищника и оставят човека на заден план. А това никак не е хубаво. Когато играете с него, най-добре се усеща ужасяващата атмосфера, която лъха от Aliens vs. Predator 2. В сравнение с първата част има доста промени в неговия арсенал и екипировка. Той е снабден с устройство за хакване, което може да отключва част от блокираните врати. Екипиран е и с горелка, благодарение на която заварва входове и изходи, но само за известно време, тъй като някой по-упорит хищник или пришълец спокойно може да ги пробие. А що се отнася до оръжията, повечето от тях имат по няколко вида амуниции (пистолет, SADAR, гранатомет), други имат изменени и нови функции (minigun), а трети са си същите. Прибавени са нож, shotgun и railgun, предназначени за по-екстремни ситуации.

Колониалният морски пехотинец си осветява тъмните пространства с нараменно фенерче или с фосфорни факли. Имате и очила за нощно виждане. От време на време ще ви се притичват на помощ и други ваши колеги, специализирали в отделно оръжие. Но не очаквайте кой знае колко много от тях. Все пак и Арнолд Шварценегер, и Дани Глоувър видяха доста зор, докато убият хищника, който ги тормозеше в едноименните филми. Не че съм се съмнявал в Арни, но определено това същество е изключително силно.

Ловците на трофеи

се присъединяват към купона на LV1201, просто защото искат да половуват малко пришълци. За сметка на това обаче те попадат на засада от хора. Налага се хищник-единак да накаже жестоко тази човешка дързост. Промените в сравнение с първата част са налице. Клокването хаби повече енергия, която вече се възстановява чрез голяма, изхвърляща искри сфера. Видовете зрение не са променени, но са максимално доближени до тези от филмите. Що се отнася до оръжията, с които хищникът разполага, те са почти същите както и преди. Едни от новите попълнения са копието, пистолет (netgun), който изстрелва мрежа, пленяваща жертвата и нещо подобно на бомби с дистанционно управление. Също така изстреляните от speargun-а остриета могат да се събират обратно, а и това оръжие има опция за презареждане.

Хищникът разполага с уред, който наподобява хакващото устройство на морския пехотинец и има сходни функции. Надарен е и с умението да скача по 10-20 метра височина, без да пострада. Все хубави работи.

Пришълецът без съмнение е

Най-екзотичният персонаж

в играта. В първия AvP започвахте като напълно развит и готов за действие извънземен организъм. Сега ще трябва да минете през целия цикъл на метаморфози, през

който преминава един пришълец, преди да се превърне в наистина смъртоносна твар. Започвате играта като новоизлюпило се facehugger-че – дребно паякообразно същество, което трябва да намери своя приемник (в лицето на човек, хищник или някакво животно) и да се лепне за главата му. След това се налага да откриете пътя си през вътрешностите на своята жертва, да пробиете гръдния й кош и да излезете от корема като chestbuster.

Тази гадинка все още не е способна да убива големи индивиди. Тялото й е издължено и наподобява червей. Нейната цел е да се крие и да търси храна, за да може да порасне в истински, голям и опасен пришълец. Оттук нататък картинката е ясна – убивай, яж, спаси кралицата!

В пришълеца са направени няколко промени. Първо, сега той е малко по-бавен, но отново е най-бързият от тримата. Второ, добавена е нова атака, наречена pounce. Когато сте напълно развита гадинка, отскачате от земята, хвърляте се напред и с лапи разкъсвате жертвата си на парчета. Много мощна и изключително бърза атака, но след това няма мозък за похапване. Вече има и нова функция на опашката – зашеметяване. А когато сте facehugger, просто трябва да се залепите за главата.

На трето място – пришълецът вече е доста по-силен от преди, а и шансът да изядете мозъка на жива твар е много по-голям. От друга страна обаче ходенето по стените и таваните предизвиква световъртеж, но сега поне с малки чертички се обозначава къде точно сте се лепнали. Както винаги, ще можете да виждате в тъмното. Но преминаването от едното зрение към другото е далеч по-красиво и наподобява премигване.

Съдбите на тримата герои

се пресичат на определен етап от играта и това малко напомня за expansion-ите на Half-Life. За разлика от преди Aliens vs. Predator 2 има много по-дълбок сюжет и история, която се разкрива постепенно в общо двадесет и едно нива. Това е нещо, което липсваше в първата част.

Графиката определено си я бива. Новият Lithtech-енджин, версия 2.5, е нещо наистина красиво. Футуристични пейзажи, зловещи свърталища на пришълци, космически кораби, различните инсталации – всичко е изпипано и прекрасно. Из LV1201 е разпръсната различна флора и фауна – от крилати бръмбари, през растения, плюещи отрова, до бавни паякообразни същества. Така че няма да сте съвсем самотни. А персонажите се придвижват плавно и изглеждат едно към едно с филмовите си еквиваленти. Е, понякога труповете пропадат в стените, но какво да се прави. :-) Музиката напомня на първата част и също е страхотна, а от звуците направо тръпки могат да те побият.

Но накъде без мултиплейър?

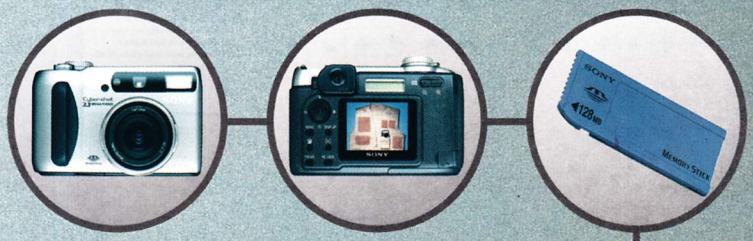
Това е изключително важна част от играта и на нея е обърнато подобаващо внимание. Шестнадесет души могат да премерят сили в Интернет или благодарение на своята LAN карта. За целта са създадени дванадесет нива. Естествено, има възможност за deathmatch, hunt (едни са ловци, други са плячка), survivor, евакуиране и др. Героите, между които можете да избирате, са над десет! Сред тях са хищниците – това са обикновен predator, assault predator, light predator и heavy predator, а пришълците се делят на drone, predalien, praetorian и runner. И вече е абсолютно сигурно, че маските на хищниците могат да падат при по-специфичен удар. Доста хитра идея.

Накрая малко любопитна информация, засягаща феновете на едноименните култови филми. Неофициално се твърди, че скоро ще има Пришълец 5 и Хищник 3. Попаднах на два техни мини постера. Единият представлява facehugger, обхванал планетата Земя (очевидно за първи път действието на филма ще се развива на нашата родна планета), а другият – хищник, вдигнал във въздуха своето копие. Какво похубаво от това? Продуцентът на AvP2 подхвърли и някакъв слух за филм по самата игра! Дали това е възможно? Не знам, само времето ще покаже.

За момента важното е, че Aliens vs. Predator 2 е същински трепач. Сякаш обединява в себе си три напълно различни игри. Горещо ви я препоръчвам!

Владимир Тодоров

Cyber-shot
Digital Still Camera



Новата Sony Cyber-shot S75.
Всичко необходимо в една фотокамера.

Къде ще държите новата Sony DSC-S75? С обектива Carl Zeiss, увеличаващ до 3 пъти и максимална резолюция от 3.34 милиона пиксела, професионалното качество на вашите снимки е гарантирано. Освен това можете да контролирате ISO чувствителността, блендата и скоростта, както при аналоговите камери. Но тъй като това е все пак дигитална камера, можете да съхранявате снимките си в Sony Memory Stick*, след което да ги пренесете в компютъра си. Това означава, че можете да редактирате, ретушираме, изрязвате и обработвате снимките си докато създадете точно това, което си представяте.
И така, къде ще държите новата Sony DSC-S75? В джоба си!

go create

SONY

MEMORY STICK

www.sony.bg

*Предлага се заедно с 8mb Memory Stick.

Sony и Memory Stick са регистрирани търговски марки, а Cyber-shot е запазена марка на Sony Corporation, Япония.

Невероятната игра се завръща след отсъствие от около две години. SSG ще зарадват феновете с поредното хубаво продължение на една наистина страхотна поредица

WARWOLDS BATTLECRY II

Ще започна с малко история. Strategic Studios Group създадоха първата част от поредицата Warlords (WL) преди 16 години. Тогава играта беше походова стратегия с минимална икономическа част. Силата ѝ беше в героите и огромното количество единици с различни "abilities". С течение на годините играта претърпя минимални промени – във всеки нов "expansion pack" или нова част имаше само по едно ново специално умение и по-лъскава графика.

През август 2000 г. излезе напълно нова игра – Warlords: Battlecry. Тя вече беше RTS. Имахте личен герой и го развивахте като в Diablo – с предмети, умения, трупане на опит и т.н. Играта предлагаше стандартното за поредицата количество единици, но имаше недостатъци, които я провалиха. Например графиката, която беше доста гадничка. Някои от единиците се повтаряха за расите...

Но сега SSG са решили да се реваншират. Втората част ще предложи на феновете доста нови и интересни неща.

Графика

Графичната система на играта е модифицирана. Например драконите ще изгарят тревата със своя дъх, единиците ще оставят стъпки по терена (особено на снежния), земята ще се напоява с кръв след обилно меле. Теренът е 3D-рендериран и изглежда наистина впечатляващо. Освен това той ще оказва и влияние върху бойните действия.

Звук

Музиката ще бъде с келтски мотиви, а звукът и репликите ще бъдат познатите ни от WL: BC. За тези, които не са ги чували, ще кажа, че те не са дразнещи, даже понякога са забавни.

Герои

Тези същества се набиват на очи. Могат да бъдат избрани по всяко време от вас чрез портрета им в долния край на екрана (лентата с команди). В новата част ще можете да командвате герой от всяка раса. Не си мислете, че те ще са еднотипни. Всеки има специални умения, подбрани му според расата, класа и подкласа. Например минотавърът ще има умение, което му дава възможност да изучи огнените заклинания, а свръхмагът е имунизиран срещу всички магически атаки. Също така ще можете да събирате предмети и... е, ще оставя най-интересното за заключението.

Раси

Ще ви представя всички 12 вида същества, които обитават света на Warlords Battlecry II:

Хора – Както винаги балансирани персонажи. Човекът може да стане какъвто си поиска – некроман, паладин, боец и т.н. Враг на орките.

Джуджета – С няколко думи – малки, дребни и вредни. Не са особено вещи в областта на магията. Бавни, но силни.

Горски елфи – Те пазят природата и живеят в синхрон с нея.

Висши елфи – Слаботелесни създания със завидна магическа сила.

Феи – Съюзници на горските елфи. Страхотни при боравенето на магията, но не и с меча. Нова раса.

Немъртви – Разчитат на многочисленост. Не могат да се регенерират, но са много проклети.

Тъмни елфи – Добри "убийци". Мразят природата.

Варвари – Скитащи племена. Силата им е в бързината. Вече си имат и герой.

Орки – Приятели на минотаврите. Гледат само как да претрепят хората, но нямат късмет горките.

Минотаври – Моите фаворити. Страшно неинтели-

RTS&RPG

издател 1xCD
SSG/Ubisoft
www.ssg.com.au/wbc2

гентни, но с доста мускулна маса. Обожават боя.

Тъмни джуджета – Най-добре развитата раса в техническо отношение. Основната им сила са големите, които са сериозна заплаха. Нова раса.

Демони – Силни бойци и добри магове. Единиците им обаче са доста скъпи. Нова раса.

Магии

С вдигане на нивата героите ще изучават постепенно магии (ако ги развиете). Преди имаше само около 80 заклинания, а сега броят им е някъде към 100, разделени в 11 школи. Потвърдени са огнената, некроманската и руническата магии. Колкото до магическите единици, те вече ще могат да действат самостоятелно с магиите. Например идва армия от 50 същества и вие не я забелязвате. Но наблизо е ваш маг, който им вижда сметката със заклинание за масово унищожение. Ами ако я нямаше тази функция...?

Лична гвардия

В миналата част на играта след всяка битка получавахте не само опит, но и да си вземете най-опитните единици в личната охрана. Сега същите тези бодигардове ще трупат медали и дори ще изучават магии. Представете си един минотавър King (най-силната единица за близък бой), изучил армагедон (най-мощната огнена магия). Направо непобедимо!

Кога?

Играта се очаква някъде през следващата година. Все още не е обявена официална дата. Системните изисквания са малко височки за родния геймър (Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 500 MB "твърд диск", DirectX 8.0 и 3D видео).

Най-голямата новост е при предметите. Те се събират само от героите. Ще има и комплекти, които, като ги съберете, ще ви дават някаква бонификация (а ла Diablo II). Класовете са вече 20, а като се прибавят още толкова подкласове... ще се получат доста видове герои. Колкото до AI-то – то ще бъде подобрено. Противникът си беше силен и така, ами сега... направо не ми се мисли.

Warlords: Battlecry II ще е наистина страхотна игра и ще е голям подарък за феновете. Ако играете RPG-та или RTS-игри, няма да бъдете разочаровани.

Кирил Илиев

Какво представлява историята? И какво е това цивилизация и има ли такова животно в България? Най-общо казано историята се пише от самите нас, ние я създаваме и оформяме. Сигурно и Sid Meier си е мислил за това, когато му е хрумнало да създаде първата Civilization. Всякакви суперлативи по негов адрес са излишни. Гениалността му е безспорна — на него дължим дългите часове, прекарани пред компютъра с класики като Colonization, Pirates, Pirates! Gold! и т.н. Така че вижте за какво става въпрос и се убедете сами, ако случайно имате някакви съмнения.

Начало...

Напълно нормално е основната идея да си остане същата. Избирате си цивилизация, развивате я и се опитвате да се преборите с изпитанията на времето. Но преди това ще трябва да се справите с дребните детайли около начина на игра. Първо: определяте съотношението "вода — земя" на въображаемата планета, върху която ще се ширите. След това регулирате както самия климат (дали ще е сух, нормален или влажен), така и температурните диапазони (студени, нормални или горещи). От избора ви зависи дали ще се развивате сред джунгли, пущинаци или заледени тундри. Накрая избирате и времето, което е било необходимо, за да се оформи вашият свят. Колкото по-млад е той, толкова по-груб и неоформен ще бъде.

Как стои въпросът с досадните варварски племена? Този аспект на играта е леко изменен спрямо предишните части. Скитащите орди вече не изникват просто от нищото, а си имат свои собствени имена и градчета. Ще трябва да откриете и да унищожите техните поселения, за да спрете нападенията им. Ако евентуално попаднат на ваш незащитен град, те няма да го превземат, а просто ще го плячкосат (една злина по-малко).

Какъв избор от цивилизации ни се предлага? Броят им е леко редуциран, а цифрата е шестнадесет. Това са римляните, гърците, британците, американците, персите, египтяните, индийците, японците, китайците, руснаците, вавилонците, германците, французите, зулусите, ирокезите и ацтеките. В случая бих казал, че по-важно е качеството, а не количеството. Не ме разбирайте погрешно — нямам предвид, че изброените по-горе цивилизации са по-значими в сравнение с някои други по-малки държави, пропуснати от производителите. Просто Firaxis са решили да им придадат малко по-голяма индивидуалност и може би затова техният брой е намален.

Нациите се различават една от друга не само по лидера си. Те имат и свои индивидуални характеристики — някои са се специализирали в индустриализацията, други — във воденето на война, трети са по-набожни и т.н. Тези отличителни черти влияят в играта по определен начин. Например японците са религиозни хора. При тях сгради като църкви и катедрали струват по-малко, а анархията (която се възцарява, когато сменяте своето правителство) е с продължителност само един ход. При държавите с комерсиален уклон като Франция и Римската империя гра-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Firaxis / Infogrames
http://www.civ3.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM
DirectX 8, Win 9x/ME/XP

довете с по-голямо население развиват по-голяма търговия (т.е. трупат повече пари) и корупцията в тях е по-ниска. Към тези отличителни характеристики прибавете и това, че всяка цивилизация има по една уникална единица. И какво се получава? Шестнадесет държави, които се различават помежду си в почти всяко отношение.

През 4000 г. пр.н.е.

когато изведнъж ще се окажете захвърлен насред нищото с един заселник и един работник, набързо ще се почувствате в свои води. Ще усетите атмосферата, която винаги е лъхала от всички части на Civilization (Call to Power не се брои). Интерфейсът е малко по-опростен и по-достъпен. На пръв поглед всичко изглежда познато. Но само на пръв. Като хвърлите втори, по-задълбочен поглед и навлезете по-навътре в играта, ще откриете много интересни и нови хрумвания. Но всичко по реда си.

Първо ще си поговорим малко за терена. Из него са разпръснати три вида суровини: бонус-ресурси, стратегически ресурси и така наречените луксозни предмети. Бонус-ресурсите са злато, дивеч, риба, добитък и пшеница. Функцията на златото е ясна. Останалите увеличават прихода на храна в градовете ви. Стратегическите ресурси са доста повече на брой, но не се намират навсякъде. Те се използват за направата на някои единици или за добив на енергия. Например желязото е нужно за изработката на брони и различни остриета, селитрата — за барут, уранът — за генериране на атомна енергия и т.н. Луксозните екстри вече се добиват директно от картата и правят хората ви по-щастливи.

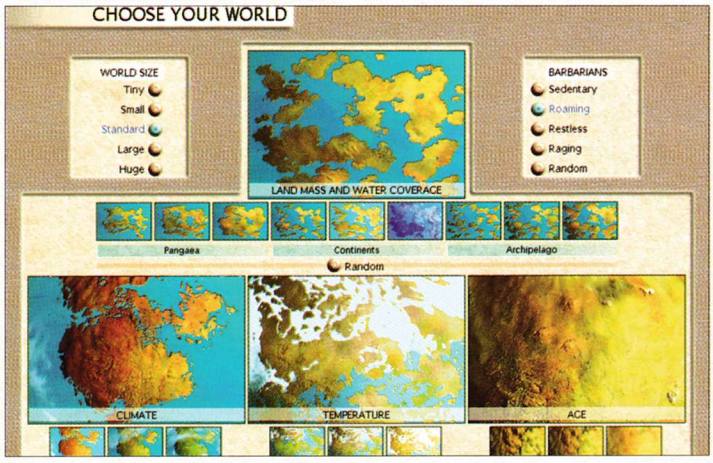
С преобразяването на терена се занимават работниците — те строят мини, пътища, укрепления, напоителни системи и колонии. За да имате достъп до даден ресурс, ще трябва да го свържете с път до най-близкия град. Важно е суровината да е в рамките на територията ви. В противен случай ще трябва да построите колония върху него, която пък трябва да е свързана с път.

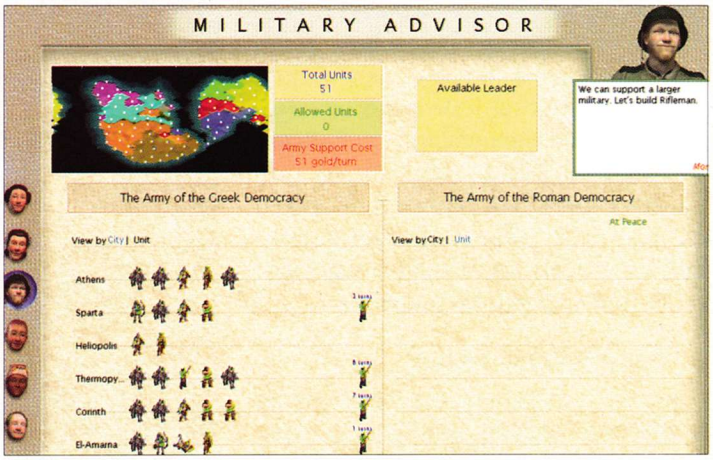
Реките, планините и джунглите оказват интересно влияние върху играта. Така например, ако ваша единица се намира от едната страна на реката, а вражеската — от другата, вие печелите защитен бонус, когато ви атакуват. Ако качите войник върху планина, неговото "зрение" става два пъти по-силно и вижда двойно по-надалеч. Самите джунгли могат да станат причина за избухването на епидемии, които могат да поразят дори цяло селище.

Управлението на градовете

не е лесна работа. За тази цел можете да автоматизирате тяхното ръководство като ги оставите в ръцете на губернатори и изберете с какво точно искате да се занимават. Работниците понякога също стават досадни, но за щастие и те могат да си вършат работата самостоятелно. Докато все още сме на тази вълна, би следвало да спомена, че единици, които не могат да се защитават сами (заселници, работници и различните видове артилерии), могат да бъдат завладявани от врага. Един хванат заселник е равен на двама работници. Пленените части пазят националността си, но изпълняват заповедите смирено.

В Civilization III можете да се радвате на интересното (поне според мен) хрумване хората ви да ъпгрейдват и украсяват вашия замък. Когато подчинените ви са доволни от нещата, които вършите за тях, се наемат със задачата да разкрасят вашите покои. Можете да из-





берете измежду няколко архитектурни стила като гръко-римския, европейския, източния и др. Тази екстра в играта представлява единствено радост за окото и на мен честно казано много ми допада. Ако си спомняте, в Civilization II вместо дворец, хората ви ъпгрейдваха само тронна зала.

Великите чудеса на света, които една цивилизация може да построи, са двадесет и шест на брой!? Новото нещо в играта са

малките чудеса

или така наречените small wonders. Всяка цивилизация може да си ги строи подобно на останалите сгради, но само по една бройка от вид. Така например както американците, така и японците могат да притежават Wall Street по едно и също време. Бонусите, които дават, са по-малки в сравнение с великите чудеса, но вършат доста полезна работа. Техният брой е десет. Измежду тях са Пентагонът, проектът "Аполо", Забраненият дворец, военната академия и т.н.

Единиците в играта са общо 66! Новото нещо при тях е добавянето на лидер. Той обаче не се появява по всяко време. Когато една единица участва често в битки (и вече е станала елитна), има шанс да се превърне във "велик пълководец". Тогава тя може да свърши няколко полезни неща — или да ускори максимално работата в даден град при строенето на каквото и да било (включително и на великите чудеса на света), или да създаде армия (група от единици), които имат доста голямо преимущество в нападение. След като си свърши работата, лидерът изчезва.

Търговията и дипломацията са два много интересни и същевременно жизнено важни за вашето оцеляване аспекти от Civilization III. Те са взаимно свързани. Пазаренето със съседите ви за дадено нещо е доста забавно, а търговията

може да се окаже и единственият начин, чрез който да се сдобиете с някой ресурс. Единици като каравани и търговски кораби вече не съществуват. Достатъчно е само да свържете с път столицата си със столицата на цивилизацията, с която желаете да търгувате.

На последно място остана да кажа и няколко думи за технологичното дърво. При него няма кой знае какви промени, освен че не е нужно да изследвате всички науки, за да преминете в нова ера.

Какви са начините за победа?

Можете да изличите враговете си от лицето на земята с груба военна сила или просто да владеете по-голямата част от територията. Ако сте сред по-напредналите в техническо отношение, може да построите и космически кораб (което хич не е лека работа) и да отпрашите до Alpha Centauri, както се правеше и в предишните Civilization. В случай, че сте добри по душа и не ви се водят продължителни и изтощителни кървави битки за надмощие, има два нови способа за победа, предназначени специално за вас. Първият е дипломатическо господство — постигане на световен мир и заставане начело на Обединените нации, а вторият — културно доминиране. Последният способ се изразява в следното — когато културата ви е толкова висока и впечатляваща, че дори и лидерите на другите цивилизации копнеят да се приобщят към нея, вие печелите. Накратко казано — трябва да имате най-висок брой културни точки в края на играта. Ако нито вие, нито друга цивилизация не успее да направи нищо от по-горе изброените неща, в края игралното време, победителят се определя най-вече на основата на завзетите територии и броя на щастливите хора.

Визия

И сами можете да се убедите в качеството на графиката. Естествено, има какво още да се иска, но и така е добре. Звуците не омръзват, а музиката внася доста приятен ефект на опиянение. Мултиплейърът е отпаднал като идея, но за сметка на това пък съществува редактор, с помощта на който можете да си създадете собствени карти.

Моето мнение е, че тази игра не отстъпва по нищо на предшествениците си, които от своя страна също бяха велики. Времето, което съм прекарвал над предишните части, бе невероятно много. Сега смятам да направя същото.

Владимир Тодоров

Какво беше това LAN-парти, че забравих....

Парти в локална мрежа, нали? LAN-партитата са нещо много популярно по света. Организацията на подобно мероприятие е в общи линии проста, както всички гениални неща. Връзва се мрежа за неколкостотин или няколко хиляди компютъра в някой баскетболен салон, слагат се маси и аре. Да, щях да забравя най-важното – всеки сам си носи компютъра! Организаторите събират такси от участниците, намират спонсори и правят яка пачка. За посетителите остава купонът, зачервените очи, махмурлукът и, разбира се, усещането, че са присъствали на едно събитие. Така поне се правят нещата в чужбина.

Дойде ли му времето на LAN-партитата в България?

Досега сякаш нямахме нужда от такова нещо. По същество всеки турнир е нещо като LAN-парти, само че никой не си носи компютъра. Точно там обаче е солта и пиперът на истинското LAN-парти. Играеш на собствения компютър, а не на какъвто ти дадат.

И ето, първото LAN-парти в България се задава на хоризонта. И за разлика от повечето западни мероприятия то ще е напълно безплатно. Трябва само да дойдете с компютъра си. Не се притеснявайте ако нямате LAN-карта – ще ви я инсталираме също безплатно.

Историята на партито е следната: софийският гейм-клуб на Виртуален свят – "Мрежата" ще се разширява. Към съществуващите 200 компютъра ще бъдат добавени още 100. Мрежата е изградена, всичко е оборудвано. И точно преди да пристигнат новите машини идва моментът, когато може да се направи едно брутално LAN-парти по схемата 100+200. Замислени са няколко турнира: по Counter-Strike, BroodWar, HoMM 3 и за десерт – по излязлата току-що Alien vs. Predator.

Имайте предвид, че компютрите в "Мрежата" ще се сложат няколко дни по-късно. Лошо няма, това ще бъдат машини с Pentium 4 и с още не знам си к'во. Но пък LAN-парти втори път може и да не се направи. Така че, ако искате да видите що за животно е това, не отлагайте за следващия път.

LAN-ПАРТИ FAQ

За без пари, ей-така за едната слава, PC Mania и Виртуален свят организират първото LAN-парти в България! Заповядайте!

Абе ние с Пешо правим LAN-партита от 10 години, бе ало...!

Като се замислим всъщност LAN-партито има дълбоки корени в родната ни геймърска традиция. Още преди да се появят клубовете, в зората на мрежовия гейминг, хората нарамваха компютрите си и се събираха някъде, за да премерят сили един срещу друг. Някои със сигурност още помнят какъв домашен DooM ставаше преди десетина години, когато се наливаха основите на мултиплейъра! Този сюжет всъщност не е изцяло в миналото. Чувал съм, че много хора продължават да го правят, въпреки стотиците геймклубове. Знаете ли, сигурно има някакъв чар в това, ще трябва и аз пак да пробвам.

Друг вариант. Той се котира в места като Студентски град. Там направо се пускат кабели през прозорците. Така вероятно се получава перманентно LAN-парти, но едва ли тези пичове ще завършат като отличници. Както и да е, да не се отклоняваме.

Добре, носим си компютрите и ни ги открадват. Мерси!

Възможностите това да стане са не по-големи от това да ви гепят колата от платен паркинг. Осигурена е денонощна охрана на СОТ и всичко останало, както си му е редът. Компютрите се оставят с приемо-предавателен протокол и се взимат обратно само след представянето му. Има и друг момент – организаторите носят отговорност само за компютрите и мониторите, така че мишки, клавиатури, бири и цигари ще си ги пазите сами, както винаги. Рисковете на живото предаване остават – затова внимавайте с транспортирането на техниката, с разливането на течности върху нея и т.н. Бе както казва леля ми – "мечка, която се страхува, да не ходи в гората" :-).

НАЧАЛО 30 ноември (петък) 14.00 часа
КРАЙ 2 декември (неделя) 18.00 часа

Повече информация: на последната корица
Очакваме ви в пълно бойно снаряжение

Какво ще се получи, ако забъркате в един казан тактически шутър, космическа катастрофа, порядъчна доза ужасии, а всичко това е направено от готвач с украински произход с американска помощ? Страхотна игра, но не и в сегашния си вид...

CODENAME: OUTBREAK

Когато преди около година на един руски сайт видях превю за играта Venom: Codename Outbreak, доста се впечатлих, честна дума! Ставаше дума за Sci-Fi тактически шутър от първо и трето лице, в който главният герой е лидер на спецотряд, чиято задача е да проучи загадъчен метеоритен кратер. Когато разгледах скрийншотовете и in-game филмчето, направо се зарибих и започнах да броя месеците до излизането ѝ. След Seriuos Sam, Tzar, Cossacks: European Wars, Echelon и Hired Team: Trial изобщо не се притесних, че тази игра се прави от фирма от бившия соцлагер.

Сега, около година по-късно, играта вече се нарича само Codename: Outbreak. Тя излезе под шапката на Virgin Interactive и май не е точно това, за което я мислех. Когато я пуснете за първи път (след като направите настройките за графика, звук и клавиатура/мишка), на екрана потича едно от най-зарибяващите филмчета, които съм гледал в последно време. То напомня едновременно на серията Alien vs. Predator и на модерните преди десетина години филми "Взвод" и "Апокалипсис сега". Първоначално не можах да разбера дали е предварително правено или е рендвано в реално време с енджина на играта. Ефектът от него обаче е страхотен и силно въздействащ...

Енджинът е върхът и това е безспорно

Името му е Vital Engine ZL и е производство на украинската фирма GSC Game World, която е и разработчик на самата игра. Той се явява едно от най-добрите неща в играта. В него има вградена поддръжка на огромни резолюции — до 2048x1536 при 16 битов цвят! Добре са направени водните повърхности, дърветата, храсталаците и сградите. Програмистите са се постарали — във Vital Engine ZL има не само станалите задължителни 3D-функции, но дори и частици (particles) за реалистично изобразяване на прах, дим и тем подобни неща. Като големина на нивата и красота на откритите пространства Codename: Outbreak се нарежда до Project I.G.I. и Unreal. Но не съм убеден, че това е чак толкова важно, макар че някои казват как красотата щяла да спаси света. Аз мисля, че един добре натрениран на DooM-играч би могъл да спаси света доста по-ефективно, но това си остава мое мнение.... :)

За звука не мога да кажа много ласкави думи — има основна музика, има и звукови ефекти, но те не изпъкват с някакъв особен стил и качество. Има, както в голяма част от военните игри, и глас зад кадър, който напътства из огромните нива, дава съвети и осведомява за статуса на мисията. Като геймплей играта напомня на няколко себеподобни. Взето е по малко от Half-Life и Delta Force (особено от Land Warrior), има заемки и от Rainbow Six, и от Operation Flashpoint. Не ме разбирайте погрешно — не става дума за нагла кражба, а за използване на добрите страни и похвати от подобен тип игри. Например начинът на "водене" на разговор с NPC-тата (ти не казваш нищо, само натискаш Use и човекът отсреща ти отговаря по

TACTICAL SHOOTER

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Virgin Interactive
www.codenameoutbreak.com

системни изисквания
PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/Me/XP
1.1 GB free HDD, DirectX 8.0a

различен начин) ме накара с умиление да се сетя за Half-a.

Довиждане HUD, здравей свободен екран!

Идеята, на която давам оценка "6 плюс", е липсата на Head Up Display, който да се пречка. Имате само един компас, на които с червено триъгълниче е показана посоката, в която трябва да се движите, за да изпълните мисията. Ако обаче натиснете клавиша "/", в горния ляв ъгъл на екрана се появява малко екранче, което изобразява или картата, или какво вижда вашият компютърно контролиран съекипник.

Другото хитро хрумване е, че всички оръжия са де факто интегрирани в едно цяло. Когато например натиснете клавиша за смяна на Shotgun със Snipergun, средната част на пушкалото просто се превърта и започва да действа нов режим. Трето нещо, което ме изкефи максимално, е, че може да превключвате управлението от единия персонаж на другия, и то с натискането на един-единствен клавиш — F4. Наемниците, с които разполагате, са 5-6 парчета. На практика обаче няма особена разлика кого ще вземете — арабският снайперист например е снайперист колкото и баба ми. След командата "cover me!", той ходи безцелно и стреля наляво-надясно, сякаш че съм дал и заповед "hold fire!". На всичкото отгоре той дори не уцелва и кой знае колко често. Освен това, да кажем когато играете първата мисия, където всички трябва стигнат до един срутен мост, вероятно просто ще установите, че другият командос го няма. Натискате F4 и разбирате, че той седи, гледа замечтано залеза на другия край на картата, бърка си в носа и вероятно си мисли:

"Кога ли ще свърши тая казарма?"

Разбира се, закарвате го до end point-а и играта продължава. В следващите мисии обаче, където има и катерене по разни скрити стълби и вентилационни шахти, а условието е всички да оцелеят, може да ви се наложи неколкократно да преигравате. За късмет има Quick Save и Quick Load (F8 и F9), които ви препоръчвам да ползвате по-често. Отделен въпрос е на кого му дойде идеята, че няма да искам да си сменя наемника първите 4-5 мисии. Поне да ми бяха дали някой свестен тип... Че няма игра, която да не се нуждае от поправки, е ясно като бял ден. Но че украинско-американското творение е доста недодялано и бъгливо, става ясно още след 10-20 минути гейминг. Често се потъва из тучните ливади, забивате се в стената и не можете да излезете, разхождате се из въздуха или внезапно виждате десктопа си след като Window$-ът е забил. Това са все неща, които развалят впечатлението от играта бързо и трайно.

Противно на всичко, казано дотук, като замисъл играта е много добра. Нивата са направени супер готино, моделите на играчите, терените и сградите са детайлни, и то без да ви карат да мислите за ъпгрейд на PC-то. Геймплеят е наистина много добър и увличащ. Ако Virgin и GSC Game World се понапънат и бързо напишат един пач, Codename: Outbreak ще се гейми не само от феновете на военни игри и ще има реални шансове да се изкатери по върховете на класациите за сингъл- и мултиплей. Аз си запазих инсталацията на играта и save-овете в очакване на поправка. Съветвам ви и вие да направите същото.

Пеню Дачев

P.S. След като бяхме почти приключили работата по броя, внезапно се появи и пачът за Codename: Outbreak. След като прегледах какво коригира, мога да ви посъветвам да си намерите играта и да се пробвате. Веднага! :)

"Когато се страхуваш от смъртта, мечът ти е безполезен. Но когато не се боиш от нищо, светът се страхува от теб!"
Конатх

MYTH III THE WOLF AGE

Myth без Bungie? Нима това е възможно? Очевидно да. След като хищните Microsoft поглъщат работоспособната фирма, правата върху Myth-игрите попадат директно в ръцете на Take 2. Оттук насетне намазалите издатели започват да се чудят какво да правят с новата си придобивка (преди няколко месеца те пуснаха Green Berets – игра, която използва енджина на Myth II). Твърдо решени да изкарат трета част на играта, Take 2 обявяват нещо като конкурс, за да намерят фирма, подходяща за разработката на Myth III. От нищото изникват Contraband с прекрасен проект, достоен за продължение. Take 2 харесват идеите в него, но не са съвсем сигурни дали това е правилният избор. И тук се намесват Ritual Entertainment (отговорни за доста готини заглавия, измежду които SiN и Heavy Metal F.A.K.K. 2). Те, заедно с Contraband, сформират напълно нова фирма и я наричат MumboJumbo. Take 2 решават, че това е възможно най-добрата комбинация. И ето че на бял свят се показа Myth III: The Wolf Age. Но дали тази игра е достоен наследник на предишните две невероятни саги? Вижте сами!

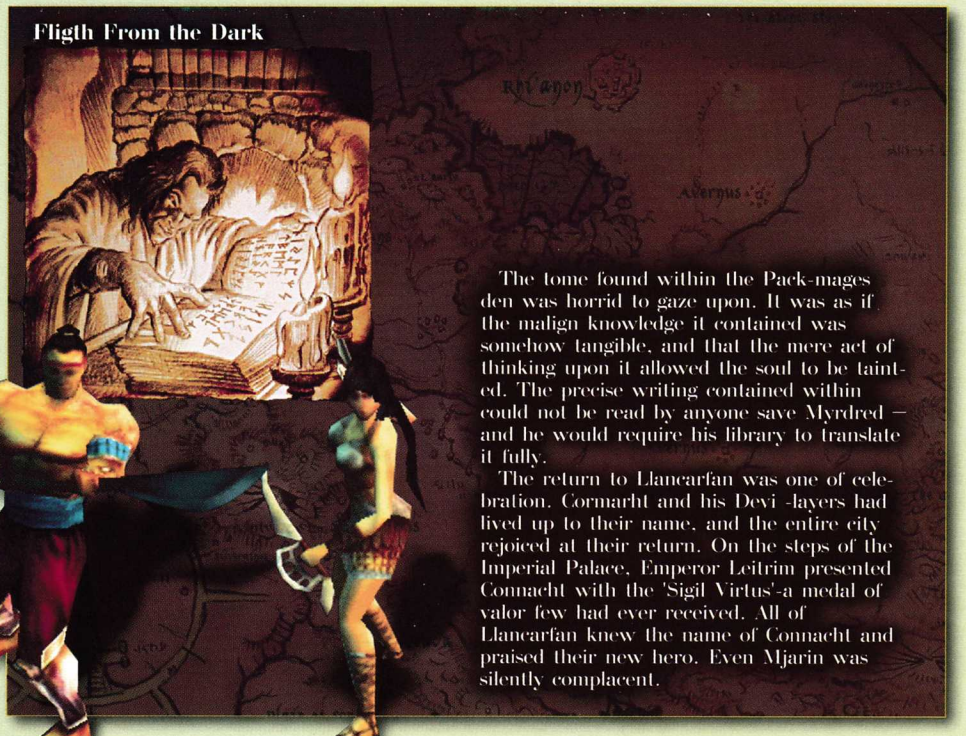
Хвърлете един поглед в света на Myth...

...където се водят епични битки между доброто и злото, където смели герои загиват в името на човечеството, където тъмни сили бродят и търсят поредната си жертва. Историята в Myth III се развива хиляда години преди събитията в Myth II. Тогава "Падналите" Лордове все още не са се разхождали из света и не са сеели унищожение и смърт. Тогава друг не по-малко опасен враг преследвал, тормозил и избивал хората. Това били дяволите, известни повече като миркидиите. В онези времена останали само две човешки селища – градът Ланкарфан – огромна крепост, чиито стени и кули не били по силите дори и на самите дяволи, и земите Гауър. Последните не успели да се противопоставят на злото и техните градове един по един били изличавани от лицето на земята. Докато един ден в битка край тамошния град Юсград не се родил истински герой. Такъв, който щял да изведе хората от "тъмните години" и да победи кошмарните миркидии. Дарили го с името Конатх (освобождение). Постепенно той станал известен като Убиеца на дяволи. Неговите подвизи се разнесли навсякъде. Това бил дългоочакваният спасител, за чийто легендарен живот разказва Myth III: The Wolf Age ...

Сигурно вече усещате колко дълбок и необятен е светът на Myth. Без да преувеличавам мога да ви заявя, че сюжетната линия е достатъчно заплетена и интересна. Тя се нарежда сред любимите ми истории, писани някога за игра.

Би било банално, ако кажа, че няма да ви е интересно да разкрия напълно образа на Конатх. Но в случай че сте добре запознат с историите в Myth, сигурно знаете какво точно се случва с неговата душа. А аз повече няма да обеля и думичка за това.

При пускането на Myth III: The Wolf Age се забелязва следната



SQUAD BASED RTS

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
MumboJumbo / GodGames
http://myth3.godgames.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP
DirectX 8.0a, 3D Video

радост за окото –

невероятно готиният енджин. Моето лично мнение е, че единиците във втория Myth представляваха доста грозна гледка, когато камерата ги приближеше. Сега героите са изцяло триизмерни и много детайлни. Движат се и изглеждат просто прекрасно. Ако се вгледате по-отблизо, можете да зърнете отчетливо всякакви техни атрибути. Например при стрелците – кобур, пълен със стрели, при магьосниците – различни магически руни и окраски по робата им, при войните – гербове и т.н. Външният вид на единиците за щастие не е променен, така че няма да имате чувството, че се намирате в някоя друга игра.

Теренът също е пипнат тук и там. В близък план се забелязват малки зелени стръкчета трева, които се полюшват от полъха на вятъра. И дърветата вече не са грозни 2D-модели, а красиви триизмерни растения. Въобще целият свят на Myth е моделиран в 3D. Това, естествено, предполага и по-високи изисквания към вашата щайга.

Общият брой на

соловите мисии

които ни очакват, е двадесет и пет. Както преди, така и сега има нива, които се развиват в закрити пространства. Влизането в тях обаче не е съпровождано с досаден loading и смяна на мисията. Вътрешните поднива са вече част от външната карта. Ще кръстосвате мечове из пустини, блата, мразовити местности, по време на дъжд и сняг.

Като цяло геймплеят, познат ни от Myth II, не е променен кой знае колко. И това е много добре, защото представете си какво щеше да стане, ако MumboJumbo се бяха отплеснали и бяха решили да въведат коренни промени в правилата на играта. Слава Богу, не им е достигнала смелост за това. Камерата се управлява отново по стария начин. Имам известни съмнения обаче дали трябва да имаме пълна свобода при движението ѝ, но това е друг въпрос, който едва ли трябва да намери своя отговор точно в тази статия.

Броят на единиците, които се сражават на бойното поле, надхвърля четиридесет, а повечето типове войска имат по няколко разновидности. Отново почти всички от тях притежават два вида атака – основна и специална. Някои се сражават с обикновени метални оръжия, други – с магии, трети – с експлозиви (спомняте ли си джуджетата-сапьори?). Забавлението е пълно! Дори ще се срещнете и със самия Домас, който в първия Myth се превръща в Soulblighter – най-ужасяващият от "Падналите" Лордове и център на събитията в Myth II.

В мултиплейър

можете да управлявате единици както от светлата, така и от "тъмната страна". Включени са тринадесет начина на игра, измежду които са Capture the Flag, King of the Hill, Flag Rally, Body Count и др. Ако готовите карти някога ви омръзнат, просто използвайте терените от соловите мисии.

Като човек, силно привързан към ирландската култура, нямаше начин да не ми допадне музиката, която използва точно такива мотиви. Някои единици дори плямпат с ирландски акцент.

Имам известни забележки обаче относно междинните филмчета и интрото. Струва ми се, че времето, което им е било отделено, не е достатъчно. Хората въобще не си отварят устата, а и качеството ми изглежда малко под нивото "хубаво". Но за сметка на това можем да се любуваме на живописните пейзажи и специалните ефекти вътре в играта.

И какво излиза накрая?

В заключение бих казал, че Myth III: The Wolf Age определено надминава своите предшественици. Подобрената графика, вманиачаващият геймплей, интересната история и допълнителните единици, които MumboJumbo са въвели, правят играта едно страхотно фентъзи-приключение. То е задължително за всеки фен на стратегиите в реално време, който желае да срита малко зомбясали задници.

Владимир Тодоров

Свят, чиято еволюция го води към разруха – това е нашето бъдеще. Това е раят, който ние създаваме...

Нали знаете поговорката "Каквото си надробиш – това ще си сърбаш"? На практика тя е основният двигател на действието в Project Eden и всичко се базира на нейното просто послание, останало скрито за бедното, улисано в техническото си развитие сляпо човечество. Това е поредната игра, изтъкана от

злокобни визии за бъдещето

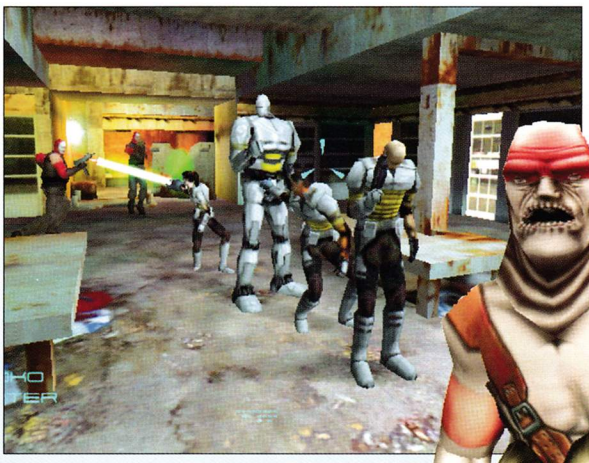
на планетата ни. В случая Земята се превръща в рай за едни и ад за други.

Далеч в бъдещето хората успяват да се справят с кратката продължителност на живота. Разбира се, това довежда до пренаселване на Земята. Нововъзникналият проблем е решен чрез промяна на цялата човешка архитектура. Огромна мрежа от постройки обгръща цялата планета, а диаметърът на земното кълбо се увеличава значително. Ражда се един хипермодерен и развит свят от метал и стомана, превърнал се в high-tech кошер. Най-горните му слоеве са заети от предоволната върхушка на обществото, потънала в разкош и глезотийки. Под тях обаче властва мизерното съществуване, което е бледа сянка на истинския живот. Такава е съдбата на бедняците от най-долните етажи в това ново архитектурно чудо на бъдещето.

В тези най-ниски скрити от ласката на слънцето слоеве няма чист въздух, вода или каквито и да било нормални условия за живот. Те са влажни, пропити със студ и безразличие. Кръв, ръжда, плъхове, крадци, убийци, мутанти са все привилегии на мрачния фундамент, върху който е изграден новият свят на богатите. Хората тук мрат като мухи, стават жертви на различни гнусни болестотворни създания, престъпност, а често и на собствения си стремеж незабелязано да се доберат до по-горните етажи...

Вашето присъствие

В цялата плетеница от асансьори, пътища и бетон е под формата на хора, които са призвани да въдворяват ред, когато има нужда, и да се грижат за благополучието на тези, които могат да си позволят хубав живот. Поемате управлението над четиричленен екип, който работи за Urban Protection Agency (UPA). Той се състои от две мадами – Миноко и Амбър, и двама мъже – Картър и Андре. Всъщност половата принадлежност на Амбър е по-



ACTION/ADVENTURE

графика	★★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD PlayStation

издател 1xCD
EIDOS Interactive
http://www.eidosinteractive.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP, DirectX 8, 12 MB 3D Video

скоро неустановена, защото си пада малко обкована с тенекии. :-) Всеки герой притежава специфични умения, които го правят уникален и с помощта на които единствено той може да се справи с даден пъзел.

Картър

е лидер на екипа и като такъв има най-големи правомощия. Това му дава привилегията да отваря врати, позволяващи ограничен достъп. Единствено той може да разпитва важни заподозрени и свидетели. Хубаво е, че освен това си води и точни записки на казаното, така че можете да проверите информацията по всяко време.

Миноко

е компютърният експерт (ех, разбира се, жена се изисква за тази работа.) На нея се възлагат задачи, свързани с разбиване на защити, придобиване на забранен достъп и хакване на различни системи за сигурност. Тя има достъп и до контролните панели, снабдени с камери. Преди да премина на следващия персонаж, който управлявате, ще ви кажа малко повече за така нареченото "хакване". За да се справите успешно с коя да е защита, трябва да стопирате въртящи се кръгове с променящи се цифри в тях, така че точката, която се намира в тях, да попадне в оградено-то място по периферията на кръга. Интересна представа за хакването, но пък знае ли човек какво ни очаква в бъдещето...;-)

Амбър

е второто нежно създание, върху което имате контрол. Е, може би "нежно" не е най-точната дума, но... Тя ще ви изпепели, ако не с вродения си сексапил и женственост, с мощните пуцала, които е приютила под стоманената си броня. М-м-м-да – тя е единственият член от екипа, който не е човек, а киборг. Преимуществата й са, че може да издържи на газ, пламъци и високо напрежение. Или както казваха в една реклама: тя има "това, което никой от другите го няма".

Андре

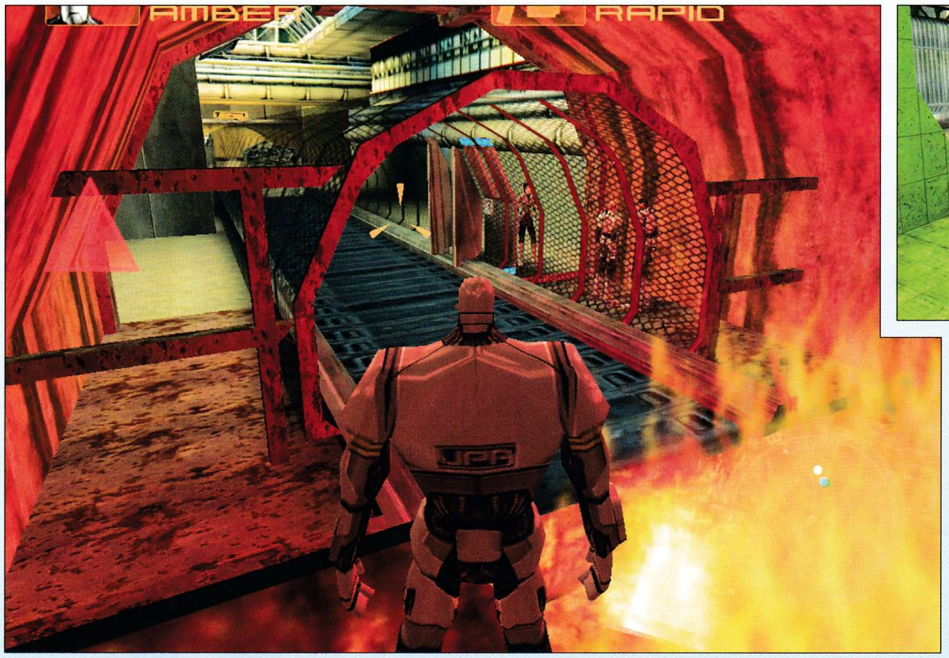
е инженерът в екипа. Той благополучно се справя с всякакви потрошени джаджи, като ги връща в изправност. Начинът, по който постига това, също предизвиква у мен интересни реакции, затова ще ви го опиша. Имате една линия с части, които са оцветени в жълто, синьо и червено. Имате и синя маркировка. Трябва да я придвижите с прецизност, така че да попадне в синьото поле. Процедирате по този начин няколко пъти според това колко тежка е повредата. Съществува и индикатор, който отчита и този фактор. Колкото по-близо сте до финалното преповтаряне на операцията, толкова по-малка става синята част на линията. Ако маркировката ви попадне в жълтото поле, не става нищо. Ако попадне в червеното, прецаквате приспособлението. За да го поправите, се налага да повторите цялата процедура още веднъж. То май звучи малко объркано, но всъщност само така звучи.

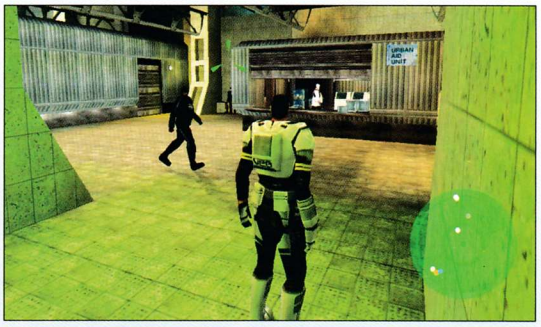
Изсипвайки всички тези слова за екипа ви, трябва да отбележа, че комбинираната игра е много важна. Не можете да успеете, ако не използвате уменията на всеки един от героите. Често дори не се изискват конкретните преимущества на персонажа, а просто ви е необходим втори човек, за да решите някой пъзел. Ако например се изисква да дръпнете някой лост, то оставяте един човек да стиска ръчката, а другите минават през отворената врата.

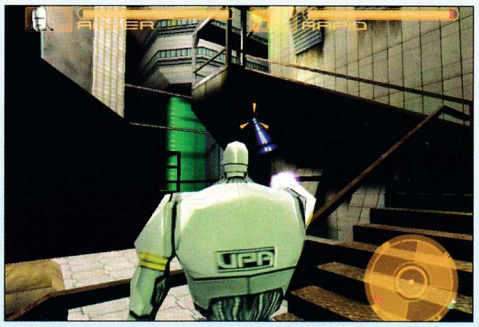
Най-важното нещо в един екшън/адвенчър обаче си остават

мисиите

Така че да си дойдем на думата. Имате общо 11 задачи. Всяка една се развива на достойна по размери карта. Комбинирани са екшън, адвенчър и пъзел елементи. Патаклама-та е общо взето попретупана и се набляга на логическите главоблъсканици. Не очаквайте безцелна гонитба и разплъокване на опоненти по терена – иначе ще се разочаровате. Настройте се на вълна ръчки, бутони, защитни системи, търсене на пътя, което понякога изисква и по-нестандартни решения. Мислете в тази насока, за да добиете реална представа за нещата. Това НЕ Е, както много хора се заблуждават, поредната пуцалка, независимо дали ви харесва или не. За мен лично това е по-скоро







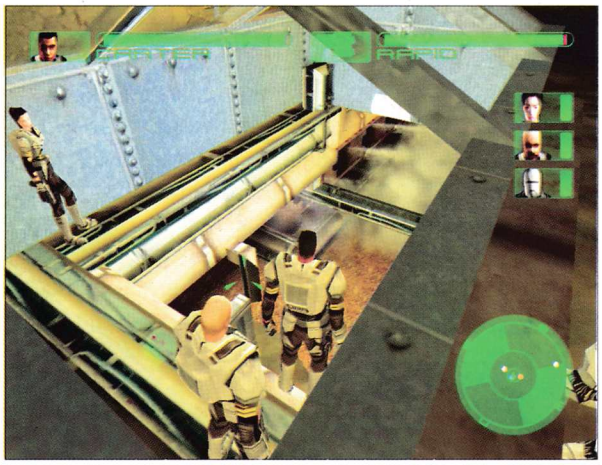
преимущество, отколкото недостатък, но всеки си има различно мнение...

Да не се отклоняваме от геймплея все пак. Допадна ми хрумването да си имам e-mail в играта. Там сравнително често получавате нова информация и снимков материал по случая, който разследвате. Праща ви ги човекът, който ви търпа конците, тоест вашият началник.

Готино е, че можете да говорите с NPC-мата. Ако играете в multiplayer-режим, можете да разговаряте и със съекипниците си. Споменавайки груповата игра, не бива да пропускам да ви кажа, че екипът ви може да придвижва в два варианта – в единия случай трябва да накарате трима от хората си да следват контролирания от вас герой, а в другия – да управлявате всеки един поотделно.

Другият забавен момент в геймплея е, че опонентите ви не могат да се отърват от вас веднъж завинаги! Ако случайно ви се случи да загубите цялата си жизнена енергия, съответният герой автоматично се "преражда" на последния regen-пункт (предполагам произлиза от regenerate). На същото място можете да си презареждате и оръжията. Това може да стане и като използвате така наречените енергийни клетки, които събирате по пътя.

Като стана дума за арсенала, ще ви разкажа и за "приятелчетата", с помощта на които ще сеете смърт. Но преди това нека да обърнем внимание на останалата част от инвентара, която крие далеч по-голяма оригиналност от пушкалата, които сте свикнали да гледате. Предметът, без който никой адвенчър не минава, е, разбира се, фенерчето. То отново присъства. Доста повече обаче се израдвах на rover-а. Той е мини роботче с камера и малка стрелялка. С негова помощ можете да проникнете на иначе недостъпни места и така да отворите пътя на целия екип. За съжаление в хода на играта успях да се сдобия единствено с него. Според ръководството обаче, когато напреднете, ще се сдобиете и с други интересни джаджи, които да ви помагат.



А сега към обещаните оръжия: pulse gun, disk gun, time shock, energy gun, pipe bomb и rocket. Разполагате с два режима на стрелба – charge и rapid. Разочарование очаква садистично настроените от вас – не можете да стреляте по невинни граждани или съотборници. В този ред на мисли остана само да спомена, че когато си поискате, можете да превключвате в гледна точка – от първо или от трето лице.

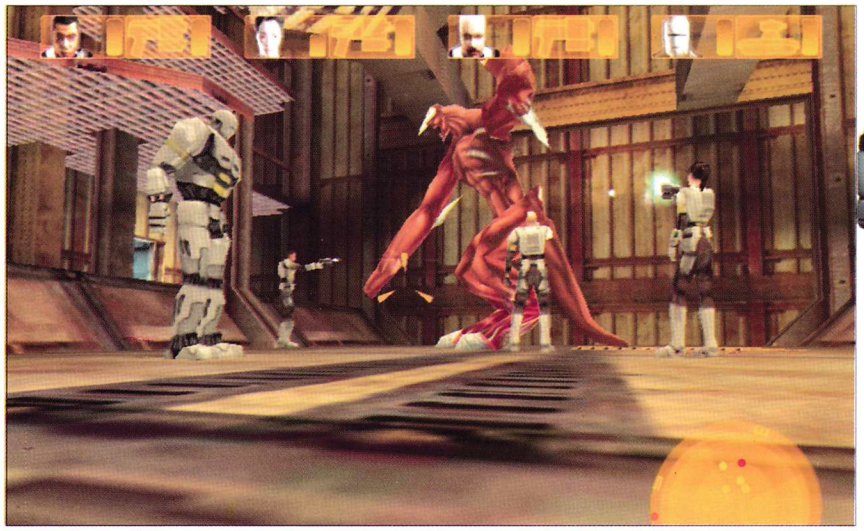
Открийте разликите

Първоначално, признавам си, си мислех, че играта ще си е чист клонинг, тъй като е отроче на екипа, създал оригиналния Tomb Raider през далечната 1996 г. Истината обаче е доста по-различна, което в случая е за добро. Колкото и да ми допада една идея, не мисля, че бих искала да я видя мултиплицирана едно към едно, но с ново име и големи претенции... За щастие, както казах, това не е случаят! Единствената прилика (поне според мен) си остава качеството на геймката, въпреки че – признавам си – не вярвам да достигне успеха на Tomb Raider. Просто макар по мое мнение тя да е най-добра за момента в този тип игри (е добре де, изхвърлих се), никак не е оригинална. Не крия, че съм субективна спрямо Project Eden. Замислете се колко много подобни игри се наплодиха напоследък...

Говорейки за прилики и разлики обаче, трябва да спомена сходните черти с една не толкова отдавна излязла игра по роман на Ан Маккафри "Freedom: First Resistance". Начинът, по който е пресъздадена отборната игра, е доста подобен.

И все пак самият факт, че на тази игра са отделени три страници, би трябвало да ви подсказва нещо. Въпреки недостатъците си, тя си е потенциален хит със своя интригуващ single player, който обаче не изчерпва всичко – когато се справите, остава ви и удоволствието от multiplayer-а.

Лили Стоилова



НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

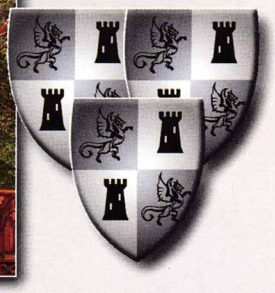
NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

"Господарю! Вашата крепост ви очаква!". Ако сънувате хора в средновековни одежди и това са техни думи, Stronghold е играта на вашите мечти

STRONGHOLD

Мрачното средновековие си остава сред популярните мотиви в компютърните игри. И как иначе? Битът и събитията от епохата са повече от подходящи за целта. А какво да кажа за Stronghold? Това, което ще ви предложи, може би вече сте го виждали, но не и събрано на едно място.



Кампаниите в играта са две. Едната с право е наречена икономическа. В нея основната ви задача е да произведете някакви стоки, да довършите замъка си, да достигнете определена численост на населението и други невоенни цели. Това ще се хареса на феновете на Settlers, защото производствените механизми са подобни. Сечете дърва, ловите диви животни, изграждате ферми за растителни култури и добитък, имате каменоделци, пекари... Всичко необходимо за съществуването на едно малко средновековно общество. Главни пречки за вашия триумф ще са ограниченото време, с което разполагате за изпълнението на всяка задача, вилнеещите разбойници, крадците, пожарите, заразите по добитъка, болестите по селскостопанските насаждения и други подобни "радости". Въпреки че не са елементарни, мисиите в тази кампания са само пет и се минават за нула време. Другата кампания е доста по-дълга, притежава приличен сюжет и в нея си проличава цялостната прелест на играта.

Sim Castle

Островът, на който живеете, се управлява от четирима тирани: Пъха, Змията, Прасето и Вълка. Баща ви (приживе) е бил един от лордовете, а сега е един от многото, погубени от подлостта на Змията. Вашата мотивация? Отмъщение, сваляне на тираните, обединение на народа.

Първата ви задача е да съберете оцелелите от хората на баща ви. За нещастие обаче изграждате първото си селище на миграционния път на дивите представители на семейство Canis Lupus, тоест на вълците. И изведнъж първостепенна задача за вас става ликвидирането на тези благородни и полезни горски обитатели. Всъщност не знам доколко написаното току-що е оправдано, защото в играта вълците имат доста странно поведение. Те са готови да се изкачат на самите покриви на укреплението ви, само и само да докопат лорда. Той е способен боец, но неговата смърт води до незабавна загуба. В мирно време лордът спокойно се разхожда сред населението, но започне ли битката, застава на покрива на крепостта, хванал тежкия си двуръчен меч. Единствената команда, която може да му давате, е "атака", при което той се сражава до победа... или до последна капка кръв.

Лордът е основна цел на всички нападатели, което не им пречи по пътя си безмилостно да избиват мирното ви население. Е, населението ви не е съвсем беззащитно. Брадвите на дърварите цепят не само дърва, но и вражески кратуни, а ловците са готови да пуснат стрелите си по всичко, носещо цветовете на противника. Но, както

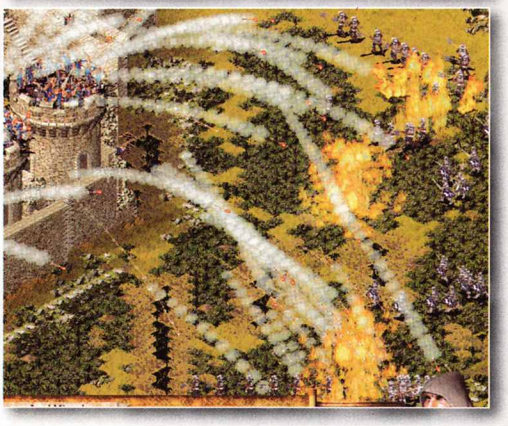
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
GOD Games / Firefly Studios
http://stronghold.godgames.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX 7



си му е редът, трябва да разчитате предимно на

редовната армия

В редиците ѝ влизат копиеносци, алебардисти, стрелци с лъкове и арбалети, мечоносци, боздуганлии и конници. Инженерите ви пък могат да изграждат прилично разнообразие от бойни машини – от катапулти и тарани до обсадни кули и подвижни щитове. Имате дори възможността да копаете тунели при нападение. За защита на своята крепост можете да заградите с дълбок ров, а от крепостните стени спокойно да изливате котли с врящ катран върху главите на натрапниците. Можете и предварително да напоите бойното поле със запалителна субстанция, след което една горяща стрела ще е напълно достатъчна, за да пратите противника в центъра на един огнен пъкъл. На ваше разположение са и стандартните остри колове, които изскачат от земята точно под краката на нищо неподозиращата жертва, както и озверели бойни кучета.

Както при защита, така и при нападение, особеностите на терена ще са важни за крайния резултат. Сред най-забавните неща в играта е изграждането на крепост. Авторите доста са се постарали – в това отношение Stronghold за момента няма еквивалент. Можете най-спокойно да вземете плановете на произволно средновековно укрепление и да го пресъздадете с доста голяма прецизност на монитора. Още по-приятно (или поне ако сте си свършили работата добре) е да гледате как творението ви удържа вражеските набези.

Огромна роля играе и

отношението на поданиците

Няма храна, сложили сте високи данъци, хора остават без домове? Много ясно – населението ви ще тръгне да си търси по-добро място за съществуване. Осигурили сте изобилие от продоволствия, построили сте църкви, има дом и работа за всеки, а ханджиите наливат халбите до самия ръб? Тогава народът ще приижда на тълпи към вашите земи. Ако на всеки ъгъл сте издигнали бесилки, а символи на жестокостта напомнят на поданиците какво ги очаква при неподчинение, тогава хората се страхуват, работят по-усърдно, но войниците ви се бият без желание. В случай че сте създали паркове, градинки, езерца и места, където децата да си играят, народът ще ви обича, защото ще знае, че сте с добра душа. Тогава хората ще си почиват повече и ще работят по-малко, но бойците ви ще знаят за какво воюват.

Единственото нещо в играта, което ме разочарова, е изкуственият интелект. Действията на противника са предвидими и понякога – направо глупави. Например праща право напред куп хора със стълби, за да може останалата част от армията му се изкачи по крепостните стени. Само дето изобщо не прави реален опит да им осигури прикритие и те измират под градушка от стрели или пометени от бързоподвижната конница.

Има и доста куриози. Пример: детенце отива да плува в блатото (?!). Врагът атакува и то тича да се скрие в замъка, но минава точно пред вражеските редици. Поне петдесет стрелци се опитват да го надупчат, а то спокойно поема стрелите и си припка. Но ако оставим настрана дребните и несъществени "проблеми",

Stronghold е нещо прекрасно

Звуковото оформление в играта просто няма нужда от коментар – пасва перфектно на всичко, което се вижда на монитора. За визията може да се говори много, но няма място за подробно описание и ще трябва да приемете думите ми на доверие. Stronghold е сред най-красивите 2D стратегии. Няма да се разочаровате дори просто да задържите погледа си върху полюшваните от вятъра корони на дърветата. Единствен недостатък е, че понякога леко си личи хитрият начин, по който се сглобява чудесният терен.

Ако имате възможност, задължително пробвайте мрежовата игра. Просто е срамота да не приложите тактическите си способности в битка срещу жив опонент. Играта предлага и страшно добър редактор за карти, при това лесен за употреба.

Stronghold попада групата на "нестандартните" заглавия и е задължителна за всеки ценител на добрите стратегии. Я си помислете кога за последен път сте строили замък...?

Борис Цветков

От авторите на Age of Empires...

EMPIRE EARTH

Така си и знаех – за цяла година излезе само една стратегия, която ме накара да се вманиача – Зевс. А сега в един месец изведнъж се пръкнаха цели две велики игри – Civilization и Empire Earth. Защо ли става така, ще попитате. Сигурно причината е, че настъпва мразовитият декември, когато хората ще стоят на топло пред компютъра и ще геймят. Не е нужно да си Ерик Гудман, за да знаеш това.

А кой е Ерик Гудман? Това е един гений, известен още като мистър Гринч, който живее в Кеймбридж и е разработчик на култовата Age of

Empires. Съосновател е на Esemble Studios заедно със своя брат. След излизането на знаменитата стратегия той напуска Майкрософт, за да основе Stainless Steel Studios, където създава последното си творение Empire Earth.

Наистина ли Empire Earth е велика като Age of Empires? Първоначално не вярвах, че ще е така. Всъщност новата геймка е не по-малко впечатляваща. Сигурно искате да знаете какво я прави различна от останалите стратегии.

Мащабността ѝ

надминава всички очаквания – 200 бойни единици, период от 500 хиляди години – от откриването на огъня до лазерните технологии, 14 различни епохи, като можете да започнете от която си поискате. Трябва да споменем и за много успешната 3D графика, специалните светлини, прекрасните терени...

Както в Civilization, действието в Empire Earth се развива от праисторическата ера до съвремието. Дори нещо повече – в наноерата на 22 век. Имате възможността да управлявате или да развивате реално съществуващи нации, като например гърци, англичани, французи или пък германци. Българи естествено няма, което е обидно като се има предвид, че държавата ни е втората в Европа и единствената, запазила своето име от създаването си. Но пък можете да създадете своя собствена култура с уникални атрибути, като избирате между 100 характерни черти на цивилизацията. В случай че обичате да колонизирате или завладявате заобикалящите ви територии, да основавате нови селища, да планирате и строите оградени със стени градове, храмове, болници (да, тук има болница), да пазите и развивате вашата разрастваща се държава, Empires Earth е играта, която ви трябва.

Градовете могат да се превър-

нат в мощни столици. Дървото, златото, желязото и другите природни ресурси са материалът, необходим за вашето развитие, а интелигентните граждани се грижат икономиката ви да върви гладко. Интересно е как градските центрове увеличават морала на защитниците и те се вдъхновяват да се бият по-ожесточено.

Над дузина технологични дървета ви предлагат безброй възможности за по-нататъшно развитие. Както вече казах, можете да създадете над 200 вида войски от всичките исторически епохи включително и от бъдещето. Когато влизате в нова ера, трябва веднага да усъвършенствате бойните възможности на вашите единици със специфични ъпгрейди. Колкото и странно да е, обикновено цената им е поносима.

Забавно е, че можете да управлявате исторически личности и пълководци като Кромуел, Гилгамеш, Вилхелм Завоевателя и други велики воини от миналото, настоящето и бъдещето, с които да поведете вашите армии към славни победи. Излишно е да казвам, че всеки от тях струва почти колкото преминаването в следващата епоха. Но пък си струва – един велик воин, обикновено убива по седем с един удар. :-)

Както в Age of Empires и Civilization, съществува възможността да си строите Чудеса на света. Всяко от тях ви дава различни бонуси. Например единиците ви започват да се лекуват сами или противниците масово започват да се

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Sierra / Stainless Steel Studios
www.sierrastudios.com/games/empireearth

системни изисквания
PII 350 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP
DirectX 8.0a, 3D Video

приобщават към вашата култура.

Битките

Можете да правите засади под прикритието на нощта, да атакувате неочаквано враговете си с "невидими" подводници и самолети, да провеждате епични въздушни битки с повече от 30 вида аероплани като Sopwith Camels, Spitfires, F-15s, Apache Gunships, B-2 бомбардировачи, да водите огромни морски боеве с над 40 вида кораби. Ще тренирате и колосални tech-ове, с които да водите сраженията на бъдещето.

В Empire Earth военните действия са само единият от възможните пътища към победата. Можете да завладявате вражеските единици, използвайки спотаили се магьосници, а благодарение на пророците – да предизвиквате унищожителни катаклизми като вулкани, земетресения, епидемии. Това е си нож с две остриета. Когато ме нападнаха пълчища от бойни слонове, а аз още бях с някакви полудиваци, накарах пророка да пусне вулкан. Огнената планина се издигна, започна да бълва огън и жупел по слоновете, набързо опустоши цялото бойно поле – включително моите воини и сгради. Вярно, оцелях, но на това му се вика пирова победа.

Нововъведение е възможността да разузнавате по картата с помощта на... кучета-скаути. Те са удобни, защото служат само за това – да душат къде има злато, къде – камъни, къде боровинки. :) Има и опция за проверка кой работник се скатава от обществено полезния труд, както и за скриване на сградите, за да разберете коя ваша единица е останала на сянка зад тях и дезертира от военна служба.

Авторите са се постарали ерите да съответстват на реалните условия от миналото на човечеството. Така например в праисторическата епоха има силен недостиг на храна и основната ви дейност е насочена към ловуване и събиране на горски плодове. В следващата ера – каменната, се акцентира на създаването на стабилна религия (по-точно шаманство), и се набляга върху изграждането на храмове и събирането на ресурси. Както и в реалността, тук се появяват копията...

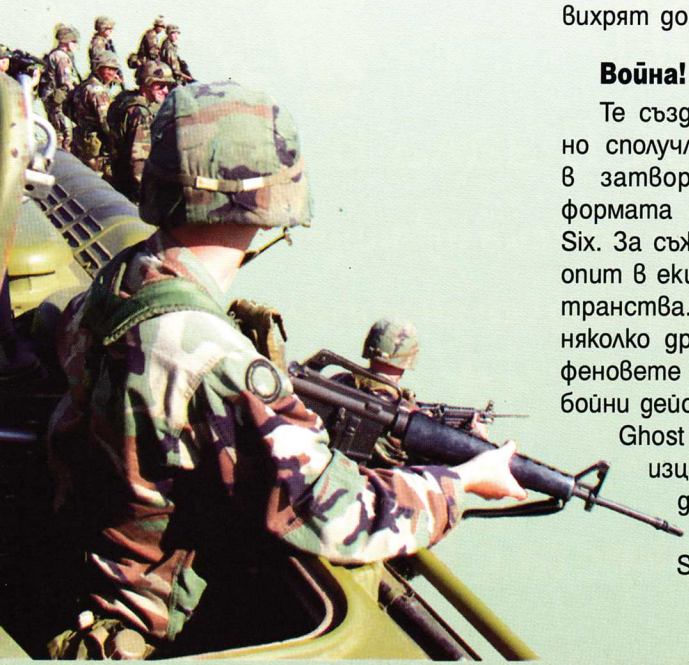
Или казано с две думи – Empires Earth успешно би могла да замести досадния учител по история на цивилизациите. Оценката ми за играта е изключително висока. Обмислят се и версии за PlayStation 2, Mac, Linux и Dreamcast, което вероятно ще я направи свръхпопулярна и за в бъдеще.

Свилен Енев

Казано с други думи: Том Кланси и компания излизат на открито! Оказва се, че и това им се удава!

Годината е 2008-ма. Европейският съюз се е разрастнал, а зоната му на влияние достига чак до Прибалтийските републики. Русия е попаднала под контрола на лидери-ултранационалисти, чиито амбиции могат да докарат нова желязна завеса. Братушките се опитват да си върнат Грузия, Литва, Латвия и Естония и това предизвиква сериозен конфликт с НАТО. Противопоставянето ескалира, а жертвите нарастват с всеки изминал ден. Натовските войници се оказват неспособни да окажат отпор, затова се налага изпращането на елитните части "The Ghosts". Където и да се появят, те сеят смърт и разруха. Екипирани с най-модерните оръжейни екстри, "духчетата" се придвижват безшумно и незабелязано дори и в най-горещите точки на фронтовата линия.

Горе-долу това е предисторията на играта. Вярно, не е сок от мозък, но на един военно-тактически 3D-шутър не му трябва и повече. Хората от Redstorm са направили точно това – успели са да се развихрят доста успешно на тема



Война!

Те създадоха няколко сравнително сполучливи тактически шутъра в затворени пространства под формата на поредицата Rainbow Six. За съжаление Red Storm нямаха опит в екшъните на открити пространства. Project IGI, Delta Force и няколко други заглавия си поделяха феновете на истинските полеви бойни действия. Но ето че се появи Ghost Recon. Освен че използва изцяло обновен графичен енджин и коригира повечето недостатъци на Rainbow Six (особено що се отнася до системата за управление на ударните групи), тя предлага свръхреалистични битки, които се водят на открито. Дали обаче ще успее да оправдае очакванията на всички жадни за кръв фенове? Дали Том Кланси и компания няма да се изложат в опита си да излязат на бойното поле – пред танковете, картечниците и под дъжд от самолетни бомби?

Е, според моето, бих казал, скромно мнение

Ghost Recon се цели в десетката

Като привърженик на по-мислителските игри, си падам повече и по екшъни, където поне малко трябва да напрягам сивото си вещество. Естествено, както всяка игра с претенции, и Ghost Recon си има

доста бъгове. Сигурен съм обаче в едно: Redstorm и компания ще направят един доста силен support под формата на пачове, допълнения, продължения и модове.

По отношение на графиката мога да кажа предимно добри думи, макар че можеше и да е по-добре. Енджинът е стабилен и не е много бъгав, а играта ще върви порядъчно на сносна машина с процесор на 500 мегахерца и 128 MB RAM. Като изключим едно-две влизания в стените, графиката е на добро ниво. Разочароваща е липсата на разнообразни физиономии на противниците и ghost-овете. Иначе климатичните условия са пресъздадени адски реалистично. Когато вали дъжд примерно, капките падат по земята и оставят кръгчета в локвите. Мълнии раздират небето и целият ви екран просветва. Движенията на играчите са адски мазни и реалистични.

Ако имаше Оскар за звукови ефекти в игра, аудиото на Ghost Recon трябваше да го грабне. Противниците ви вече също могат да си общуват, вашите агенти дишат учестено, когато тичат, а шумът от стъпките им отеква по различен начин в зависимост от терена. Когато някой от Ghost-овете е ранен, той започва да пъшка, мъчително си поема въздух и изглежда адски страдалчески. :-) Когато метеорологичните условия са лоши, това също се усеща. Вятърът плющи в ушите ви, дъждът шляпа около вас, а мълниите отекват в далечината.

Геймплеят

е променен сериозно в сравнение с Rainbow Six. Вече го няма досадното предварително тактическо планиране и набелязване на маршрутите, по които да се движат вашите бойци. Управлението доста повече напомня на SWAT 3. Командвате екипите Alfa, Bravo и Charley, в които можете да слагате до трима "призраци". Всеки има своите специализации – Rifleman, Support, Sniper и Demo.

Първите си служат добре с полуавтоматични пушки и ползват подцевни гранатомети. Support-овете са въоръжени с автомати и общо взето служат за прикриване от вражески огън. Ако бъдат пуснати в затворени пространства (къщи, блокове и т.н.), те се превръщат в ходещи

машини за убиване

Снайперистите според мен са най-универсални. Те имат огромен обхват, целят безгрешно на около 1000 метра, а в близък бой използват пистолет със заглушител. Друг тип командоси са Demo (demolition). Те са тежката артилерия. Служат си перфектно с всякакви експлозиви и противотанкови оръжия. В много мисии няма да можете да изпълните задачите, ако нямате поне един такъв боец.

Интересно е, че всеки войник има четири показатели – Weapon, Stealth, Endurance и Leadership. След всяка успешно премината мисия получавате по една точка, която можете да прибавите на даден показател, т.е. командосите ви търпят развитие. Ако някой от тях се държи храбро по време на мисия, получава или орден, или някаква значка.

Мисиите в Ghost Recon са разнообразни – от обезвреждане на вражеска артилерия до отвличане или спасяване на агенти. Бойните действия се водят и на открит терен, и в градски условия. Urban-задачите като че ли са най-сложни, тъй като зад всеки ъгъл може да има дебнещи гадове. Общият брой на мисиите е 15, а всяка карта е поне 500x500 метра. В процеса на игра можете да влезете под кожата на всеки командос или да давате заповеди на останалите от разстояние чрез Command Map-а. Управлението е лесно и определено няма да видите зор като в Rainbow Six. Малка недомислица е, че примерно когато дадете команда "залегни" на някого от група Алфа, всички бойци от този тим ще се проснат в тревата.

Като цяло имаме пред себе си страхотен тактически шутър. Ако обичате да дебнете зад ъгли по баирчета, ако сте привърженик на убийствата с един изстрел, ако сте ценител на реализма, то Ghost Recon е вашата игра.

Орлин Широв

SQUAD BASED FPS

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft / Redstorm
www.ghostrecon.com/

системни изисквания
PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win9x/Me/XP
1 GB free HDD, DirectX 8.0a, 16 MB 3D card

✓ ИСТИНСКИЯТ НАСЛЕДНИК НА MYST И RIVEN. ПЪРВИЯТ КУЕСТ, ПРЕВЕДЕН ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

✓ ВПУСНЕТЕ СЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ, КОЕТО ЩЕ ПОСТАВИ НА ИЗПИТАНИЕ В РАВНА СТЕПЕН ВАШАТА ЛОГИКА, АВАНТЮРИСТИЧНИЯ ВИ ДУХ И ВЪОБРАЖЕНИЕТО ВИ.

ПОТЪРСЕТЕ SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY НА НАШИЯ НОВ ЩАНД В МУЛТИПЛЕКС НДК, КАКТО И НА СЛЕДНИТЕ АДРЕСИ:

СОФИЯ
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; базар Малък ЦУМ, ет.3; НДК, базар Пасажа; ул. Денкоглу 24, Ай Ти Ес; Техномаркет Европа; Денонощни видеотеки Видеолит; пл. Славейков 9, PC Mania, тел. (02) 986 68 58
ПЛОВДИВ
ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13, (032) 62 40 80
ВАРНА
ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 60 79 74

www.pulsar-games.com

Мислех, че Battle Realms излиза в неподходящ момент. Conquest: FW и RA2:Yuri's Revenge продължават да печелят фенове, а Emperor: BFD далеч не е забравен. Оказа се обаче, че Battle Realms вдига летвата още по-високо. Liquid просто няма за какво да се притесняват

BATTLE REALMS

Стратегии в реално време. В началото бе Dune 2. През всичките тези години сме командвали пълчища орки, легиони рицари, танкове и какво ли още не. Време беше някой в жанра най-накрая да почерпи вдъхновение от далечна Азия. Най-хубавото в случая е, че крайният резултат е почти перфектен.

Кенджи е наследник на разпадналата се Serpent Empire. След дълги години изгнание той решава най-после да се завърне в родината си. Всъщност прави това без да има ясни планове за бъдещето. Четири клана (Serpent, Dragon, Lotus и Wolf) се борят за земите на бившата империя. Кенджи е изправен пред съдбоносен избор. Дали с добро да обедини народа или да го подчини със сила? Този избор пада на вашите рамене, още в първата мисия от кампанията. Изберете ли "тъмната страна", ще командвате войските на Serpent Clan, а ако пък се борите за свобода и справедливост — вашите хора ще бъдат Dragon Clan. Ходът на кампанията постоянно ще зависи от вас — многократно ще правите стратегически избор коя да е следващата провинция, която ще посетите.

С развоя на събитията към вас ще се присъединят и герои, нарични в играта

Дзен-майстори

Те са изключително могъщи, често могат да обърнат хода на битката във ваша полза, но далеч не са неуязвими. Единствено смъртта на Кенджи ще доведе до провал на мисията. И все пак не си позволявайте да губите ценните си съюзници. Отлично решение е да си построите keep — ако някой герой падне в битка, той ще бъде автоматично телепортиран там и срещу известни ресурси отново ще бъде готов да поведе войските ви.

Авторите са създали лесен за усвояване и същевременно дълбок и изключително

пристрастяващ геймплей

Не събирате строителни материали, не плащате в злато. Длъжни сте само да изхранвате населението си. Винаги трябва да разполагате с ориз и нещо за пиене. Селяните ви набавят вода от реките и езерцата. Ако близо до базата ви няма естествен източник, може да си изкопаете и кладенец. Оризът се събира от нивите. След като оберете реколтата, трябва да напоявате земята, за да поникне нова. Водата влиза в употреба и при гасене на подпалени сгради.

Интересно хрумване е, че не трябва да строите бойни единици. С времето новите селяни се появяват сами. Трябва обаче да ги обучавате, за да изградите армията си. Тук идва още една интересна новост. Може да тренирате един воин в една, две или три сгради. Пращате селянин в dojo-то и получавате spearmen. Spearmen, изпратен на обучение при алхимика, се превръща в kabuki warrior. Провеждате трета

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft / Crave Entertaintment
http://battlerealms.ubi.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/XP
DirectX, 16 MB Video card

фаза на подготовката в стрелбището и вече имате самурай.

В играта има към 50 единици, като две еднакви просто няма. Всеки воин може да получи и една от две възможни допълнителни способности. Тези умения са изключително полезни, когато се прилагат правилно. Те обаче хабят от издръжливостта на единицата, а някои — и от здравето. Трети пък добавят само определен брой заряди. Воините ви могат и да тичат, но това също изразходва издръжливостта им.

Всички кланове са способни да опитомяват диви коне, като изключим Wolf (горките добичета не биха оцелели в компанията на вълци и върколаци). Почти всеки от бойците може да язди. Ясно е, че воините на кон имат предимство. Ездитните животни на Dragon и Serpant обаче могат и да ритат противника, а четириногите на Lotus бълват огън. Селяните пък могат да ползват конете като жива тяга.

Енергиите ин и ян

също са от огромно значение. По време на битките Dragon и Wolf трупат точки ян, а Lotus и Serpent получават ин. Те могат да се ползват за подобряване на единиците или да се пазят в резерв, увеличавайки мощта на дзен-майсторите.

Мрежовата игра е отлично развита. Имате на разположение няколко режима за водене на битки и купища карти. До осем души могат да премерят сили в мултиплейър. Тук вече от първа ръка ще усетите разликите между инфраструктурата и военния потенциал на четирите клана. Няма смисъл да се опитвам да описвам подробно всяка от враждуващите страни, нито пък разполагам с място, за да го направя. Отново ще можете да разчитате на услугите на героите, стига да можете да си ги позволите.

Системата с ин и ян също налага промяна в тактиката. Да се спотайвате и изчаквате опонентите да се избият взаимно може изобщо да не е добра идея — ако единият загине, другият става още по-могъщ. Ако Battle Realms се появи и по клубовете, просто няма да има спиране и в класацията ни ще настъпят трайни промени.

Музиката с азиатски уклон, която е подбрана за играта, е направо страхотна, а освен това се сменя динамично според ситуацията. Репликите са озвучени превъзходно, а звукът на битките... просто трябва да го чуете.

Ако графиката на Emperor: BFD ви е накарала да онемеете, сега ченето ви направо ще тупне на пода. За да се получи страхотното качество на терена, е използван много елементарен трик — не може да въртите камерата, а само леко да я приближавате и отдалечавате, при което ъгълът леко се променя. Подбраните текстури са перфектни за фиксираната гледна точка. Всичко, дори и обграждащият ви fog of war, е приятно за окото. Това, което окончателно ми обра точките, е начинът, по който се движат единиците. Само селяните, строящи сгради, малко развалят впечатлението. Просто наблюдавайте битките — начините, по които бойците атакуват, са толкова разнообразни. Войниците не просто се млатят, редувайки всевъзможни атаки, а и се обикалят един друг. Не са пропуснати дори дребни детайли като кръвта, засъхнала по оръжията на хората ви, или пък начина, по който се влачат тежко ранените и всевъзможните животинки, щъкащи по терена. Ако наредите на подчинените си да тичат през гората, ще видите пръскащи се с крясък ята птички. Разбира се, това може да послужи и като сигнал за приближаващ се противник.

Ако изобщо можем да говорим за някакъв недостатък, това е липсата на възможност за създаване на формации, както и ниското (поне на пръв поглед) ограничение на популацията — максимум 40 човека. С чиста съвест бих заявил, че Battle Realms е най-яката стратегия в реално време до момента. Друга подобна игра никога не ме е грабвала така. Е, това е мое мнение и не сте длъжни сляпо да ми вярвате. Пробвайте, за да се уверите сами.

Борис Цветков

БГнет
КАЧЕСТВОТО Е ДОКАЗАНО
Интернет карти
с безплатен достъп
от 02:00 до 09:00
20 ст/час или 15 лв/месец
1 месец промоция
БГнет
ИНТЕРНЕТ КАРТА
с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО
15 лв.
www.bgnet.bg
+ Безплатен достъп от 02:00 до 09:00
webbg.com bul.to
20 часа промоция
БГнет
ИНТЕРНЕТ КАРТА
с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО
4 лв.
0.20 лв/час
www.bgnet.bg
+ Безплатен достъп от 02:00 до 09:00
webbg.com bul.to

Наемникът - негов господар е този, който предлага повече. Той няма угризения на съвестта. Няма задача, която да не може да изпълни. Странното е, че дори и той има достойнство

MECH WARRIOR 4 BLACK KNIGHT

Mech Warrior 4 не беше това, което всички очаквахме — наистина предлагаше много добра графика, нови модели mech-ове и оръжия, но и липсваше нещо. Нямаше го онова, което ме накара да обикна MW3 от първия момент, когато я видях. Липсваше реализмът, липсваше и автентичното чувство, че наистина седиш в пилотската кабина на 100-тонен метален звяр. Но, както знаете, и Diablo II показа истинската си прелест, когато се появи Lord of Destruction. Нарочно давам за пример отрочето на Blizzard, защото с Black Knight положението е същото. Трябваше да дочакаме expansion-а, за да можем наистина да се насладим на Mech Warrior 4.

Background

Май на Microsoft им хареса идеята за наемниците, родила се още във втората част на роботския симулатор. Тя беше използвана още в Mech Commander 2, но при Black Knight сценаристите просто са надминали себе си. Вие сте наемник от легиона Black Knight. Поемате ролята на Lance leader (четири mech-а образуват един lance, който може да бъде scout, attack или assault в зависимост от тонажа и въоръжението на роботите). Без да искате бивате замесен в конфликта между кастите Davion и Stainer, които са в период на студена война след големия сблъсък (в който взехте дейно участие в MW4). И двете сили използват наемници за тайни мисии, които включват индустриален саботаж, убийства и "нещастни" случаи. Една от жертвите на подобен "инцидент" е сестрата на Ян Дресари (да, това е бившето ви виртуално его).

Последиците за вас са меко казано неприятни. Стаинер, решават че има прекалено много свидетели на подмолните им действия — особено вие. Освен това Давион са ви наточени заради порядъчното количество унищожени мекове и стратегически пунктове. Така се оказвате буквално между шамарите на двете касти. Резултатът — изненадваща атака на няколко assault lance над щаб квартирата ви, смъртта на главнокомандващия на легиона и огромното чувство за мъст, което ви обзема. Основната ви цел става Ян и най-верните му помощници (бойните другари, формирали вашия lanceот MW 4)

Heavy Gear

Нововъведенията са много. Започвам от Mech-овете по ред на тонажа им. Имате два нови 35-тонни роботи scout-клас — Uller и Wolfhound. Първият е практически ненужен — ще го срещнете само като враг. Вторият вече сме го виждали в Mech Commander 2. Мога да кажа, че ми стана фаворит за своя клас. Екипиран е изцяло с енергийни оръжия, развива 100 км/ч и може да завърта торса си на 120 градуса. Може да носи 2 cERPPC-та, но силата му е в XPulse лазерите. Комбинирани с високата му скорост, те му го правят смъртоносен, дори и за тежки роботи. Имайте предвид обаче, че той става ненужен, щом се докопате до първия Uziel.

В средния клас също има две нови попълнения. Ryoken е бърз mech, отново заимстван от MC2. Той предлага добър баланс между лъчеви и ракетни оръжия. Специално внимание заслужава Black Knight-ът — не случайно играта носи неговото име. Ако си падате по лазерите, сигурно сте забелязали, че между 55-тонния Uziel и 80-тонния Awesome има дупка. Именно там се намества Черният рицар — бърз, красив, елегантен, смъртоносен. Щитът на дясната му ръка предпазва целия торс и главата. Ако напомпате до дупка бронята му и маневрирате правилно, можете да станете непобедим в мрежовите игри.

Assault-класът поднася също доста изненади. С огромна радост забелязах завръщането на един от любимците ми в MW3 — Sunder-ът (отново с перфектен баланс между енергийни и стрелкови оръжия) и Thanatos-ът — познатият ни от стратегията мултифункционален mech. Той е сравнително бърз за класа си, тежи 85 тона и има множество омни-слотове, позволяващи да го моделирате според своя стил

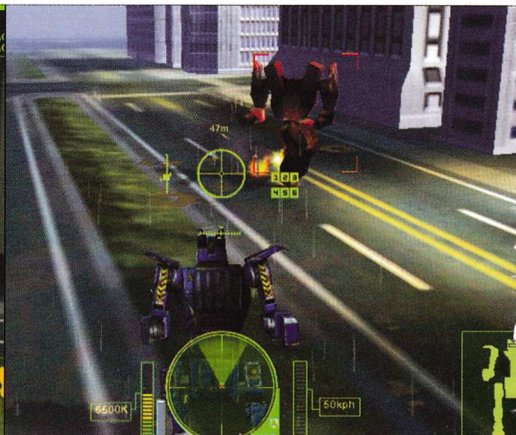
ACTION SIMULATOR

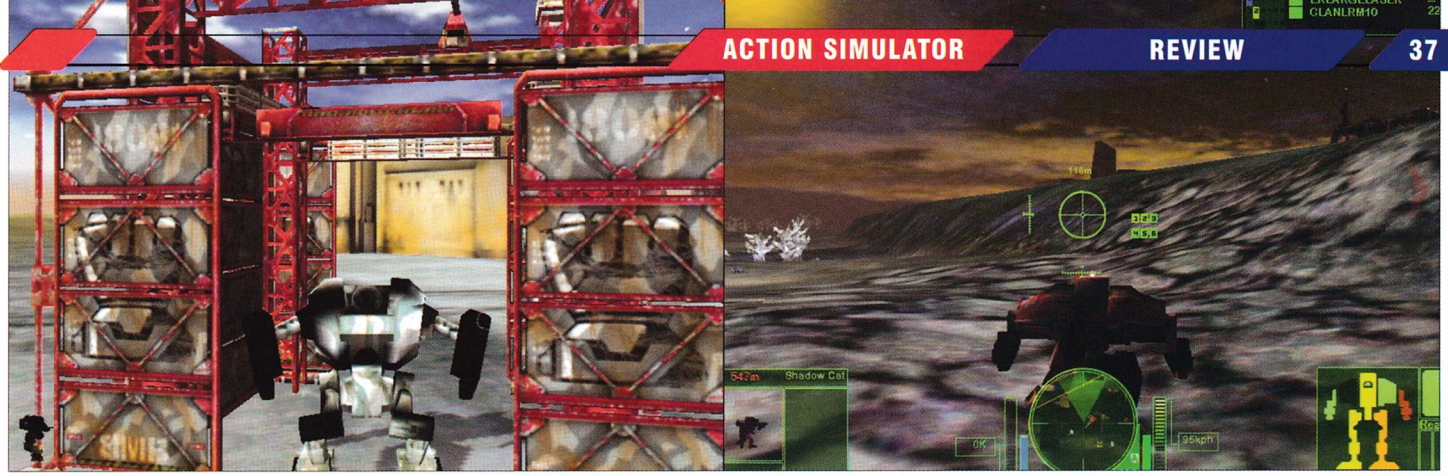
графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Fasa / Micro$oft
www.microsoft.com/games

системни изисквания
PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win9x/Me/XP
DirectX 8.0a, 3D Video





на игра. Заедно с новите роботи идва и набор от четири нови камуфлажни окраски, но това е по-скоро бонус.

Разнообразието при оръжията е по-малко. Xpulse-лазерът комбинира скоростта на pulse-лазерите с големия damage и далекобойността на PPCтата, но генерира много топлина и тежи повече. Идва в три разновидности — small (S), medium (M) и Large (L). Cluster Bomb-ата нанася много щети в огромен радиус, три пъти по-голям от този на оръдието Long Tom. Перфектен е за унищожаването на малки mech-ове или машини, скупчени на едно място. Срещу тежки роботи обаче е самоубийствено да разчитате на него. Почти нулевото време между изстрелите се "компенсира" от огромното количество топлина, което генерира. Крайният резултат е, че не можете да разчитате на енергийни оръжия.

Едно от достиженията на играта е, че няма да срещнете два идентични робота, тъй като всеки пилот си има своите предпочитания. Имайте предвид, че в последните мисии ще се изправите срещу доста голямо число тежки mech-ове и то в градски условия, където далекобойните оръжия стават недостатък.

Bigger, better, faster

Ще разгледам накратко и другите нововъведения. В Mech lab-а се набиват на очи двата нови клавиша — max armor, разпределящ бронята, и Market-бутонът. Вторият внася икономически елемент в играта — на основата на бартера ще можете да закупувате нови оръжия и шасита, както и да продавате ненужните ви (малка бележка — щом попаднете на клан технологиите, купувайте — шансът отново да ви ги предложат е малък, а си заслужава всеки кредит). Другата новост е подобреното AI на противниците и пилотите — те вече не са безсмъртни и няма да изнасят тежестта на цялата мисия на свой гръб. Внимавайте, ако роботът ви/им се повреди по време на мисията, не само че ще загубите перманентно оръжията, отишли си с повредената част, но няма да можете да използвате бойната машина, докато не бъде поправент.е. до последващата мисия. А ако бъде унищожен, пилотът му ще трябва да си ближе раните в лазарета за една мисия и също ще трябва да се лишите от услугите му.

Самите мисии са разчупени и адски оригинални. Включват моменти, в които трябва да използвате бърз mech, да изприпкате под носа на врага, да го подразните, а после да го подмамите в умело направена засада. Музиката е вдъхновяваща за нови подвизи и заедно със ставащото на монитора може да ви превърне в див берсерк, който загърбва защитата си и се врязва право във вражеските редици. За феновете играта е задължителна, а за тези, които са изтървали MW 4, това е перфектната възможност да поправят пропуска си.

Георги "Mad Cat" Панайотов

WORLD WAR III BLACK GOLD

World War III или как спрях да се страхувам и се научих да обичам бомбите

Третата световна война е нещо твърде нежелано. Благодарение на всичките достижения на научно-техническия прогрес, човечеството би могло да бъде заличено за по-малко от минута и половина. Ако някога падне Бомбата (с главно "Б"), така и няма да я усетим.

Когато става въпрос за книги, филми и игри, тази тема не е експлоатирана чак толкова. В повечето случаи се говори за събитията след това и евентуалната ядрена зима. Малкото изключения, които се занимават със самия глобален конфликт, са предимно самолетни симулатори и стратегии. Най-новата игра от този вид се казва World War III: Black Gold. Историята е твърде тривиална — в близкото бъдеще

петролът е на свършване

За да спаси последните останали запаси и за да предотврати по-големи икономически последствия, световната общност се опитва да поеме контрола в свои ръце. На пръв поглед нищо сериозно. Но скоро нещо се обърква и светът се изправя пред Третата световна война.

И така действието на стратегията започва. Основните страни, замесени в конфликта, са Русия, САЩ и Ирак. Кампаниите, монтирани в играта, са шест — по две за американците, за руснаците и иракчаните. Историите им са свързани в частично хронологичен ред. Първите мисии на Щатите са задължителни, защото са нещо като увертюра. След като се изиграят, отключва се и всичко останало.

За разлика от повечето стратегии World War III има съвсем истински единици, взети от реалния свят. Танкове, хеликоптери, ракети — всичко е малко или много познато. Присъстват и уникални измислици, но ефектът от тях е силно положителен. Едно от първите неща, което прави впечатление, е, че в играта няма пехота. Най-малките и беззащитни единици са въоръжените с картечници джипове. Върхът на унищожителните технологии е представен под формата на любимите балистични ракети. Между двете крайности на военно-техническия спектър има около тридесетина други машинарии.

Въоръжението

на трите страни не е много равностойно. Най-добре са американците. Освен всички стандартни единици, арсеналът им е окомплектован и с термоядрени средства за далечно поразяване. Повечето бази не издържат дълго срещу няколко мегатонови заряди.

По реда на силата след САЩ се нарежда Русия. Братушките имат силни химически войски. Една от най-интересните комбинации е в техния арсенал. Състои се от катюша с отровни ракети и хеликоптер за щурмуване на пострадалите от обгазяването сгради и машини. За обработката на някои от нещата по картата се изисква време, но ефектът си заслужава.

Най-слабата страна в играта е Ирак. Единиците на иракчаните са малко. Армията им няма почти никаква въздушна мощ. Най-разрушителните им оръжия са фанатизирани камиони-камикадзе, натъпкани с висококачествен експлозив. Ефектът при достигане на зададената цел е повече от впечатляващ. Малкото предимство на останалите (несамоубийствени) единици е прекрасната способност за камуфлаж. Ако застанат неподвижно, те могат да останат скрити и да свършат не една и две поразии.

Технологичното дърво на World War III е доста голямо и разклонено. Има най-различни видове муниции, единици и сгради. Ако нещо бъде развито по време на някое от ни-

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
JoWooD
http://worldwar3.jowood.de

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8, 3D Video

вата на кампаниите, то остава и по време на следващите мисии. Така че няма да се занимавате с постоянни ъпгрейди от нулата

A.I.

За съжаление изкуственият интелект на World War III е изостанал ужасно от някои свои събратя. Атаките, които се предприемат от компютъра, са еднообразни и лесно предвидими. Липсват всякакви интересни и новаторски тактики. Победата срещу машината може да се достигне лесно с малка, добре оборудвана армия. В играта има много, при това добри, далекобойни единици. В комбинация с малко въздушна защита и три, четири транспортни хеликоптери се получава малко бижу, което заличава всяка база.

Най-гадният противник, с който човек може да се сблъска в играта, е природата. Гръмотевичните бури са по-смъртоносни от половин полк. Незнайно защо при наличието на десетина мирни постройки и половин гора светкавиците се насочват предимно към новото летище. Ефектът е ужасяващо вбесяващ и може да погуби часове плодотворна игра. Приятното е, че атмосферните проблеми са сложени като отделна опция и при нужда се изключват лесно.

Суровини

Основното средство за развитие и купуване на сгради и единици са добрите стари пари. Главният източник на свежи приходи в играта е нефтът. Повечето карти предлагат различни по размер находища. Строенето на помпени станции осигурява симпатичен кешов прилив. Лошото е, че лимитът на отделните кладенци е силно ограничен и петролът свършва бързо. Ако някоя помпена станция бъде гръмната, на нейно място не може да се

строи друга. Понякога е възможно част от сградите и единиците да бъдат продавани. Сумите, които се получават, не са големи, но често имат жизненоважно значение.

Играта е снабдена добре работещ интерфейс. Ориентацията в контрола е лесна и забавна. Единствените неща, които могат да помрачат усещането, са две.

Първо — колкото и да кликате на малката карта в долния ляв ъгъл, няма да преместите голямата, както сте свикнали в StarCraft. Второ — захващането и освобождаването на единиците е сравнително трудно, особено на по-малките хеликоптери, реещи се из екрана.

Звук и картина от бойното поле

Графиката на играта е жестока. Детайлите, погледнати отблизо, не са чак толкова подробни, но от средно разстояние са си направо божествени. Ефектите са всякакви — от атомни гъби до пясъчни облачета и следи в пустинните терени. Можете да се порадвате и на смяна ден/нощ. Осветлението се променя видимо. Атмосферните приумици, особено ужасяващите светкавици и превалявящият от време на време проливен дъжд, допълват картинката.

Оформлението на World War III е гарнирано със страшен звук. Музиката и ефектите могат да се дават за пример години напред. Приятно впечатление правят репликите на единиците. Доста от думите на иракчаните и руснаците са на родните им езици. Основният звуков фон на играта по време на мисия наподобява Вагнер. Някои по-възрастни геймъри сигурно вече си спомнят как янките горяха виетнамски села в "Апокалипсис сега". :) Предвидени са няколко по-бързи парчета, една две частушки и малко ориенталски саунд.

Единственото истинско неприятно нещо, което може да се отбележи, е интрото. Ако някъде по света има награда за плагиатство, то първите секунди на World War III със сигурност ще я спечелят. От думите и гласа, през историята, та чак до ефекта на престарялата кинолента — всичко си е сто процентово Fallout-ово филмче.

Сергей Ганчев

Когато чух заглавието на тази игра, първата асоциация, която направих, беше с филма "Мръсната дузина". "Смъртоносната дузина" е нещо подобно, само че вие командвате парада.

DEADLY DOZEN

Втората световна война. Елитна група от асоциални командоси изпълнява секретни мисии на вражеска територия. Звучи ви познато? Ще споменете Hidden & Dangerous и Commandos? Лошо няма, защото и творението на nFusion си има своето място.

В Deadly Dozen от вас ще зависи съдбата на дванадесет бойци (както и съдържанието на олово в кръвта им). Пряко в действията участват не повече от четирима, защото така или иначе всяка мисия ще ви изправя пред многократно превъзхождащ ви по численост противник. От брифинга, даван ви преди всяка задача, ще придобиете добра представа за това, което ви очаква. Съобразявайки се с тази информация и характеристиките на вашите хора, трябва да решите точно кои ще вземете на бойното поле. Показателите на командосите са издръжливост, боравене с леки и тежки оръжия, експлозиви, снайпери, промъкване и медицина. Можете да пробвате и едночленни изпълнения, но така шансовете ви за успех съвсем ги няма.

Следващата стъпка е да подберете подходящата екипировка. Полагат се по две оръжия и три предмета на човек. Естествено, арсеналът е съобразен с историческите факти. Освен задължителния нож, през ръцете ви ще минат пистолети, пушки, снайпери, автомати и базуки. Полезните предмети включват гранати, противотанкови и противопехотни мини, бомби с часовников механизъм и аптечки.

Можете да вземете също бинокъл и щатска монета от 1941 година. Бинокълът се обезсмисля от оптичния мерник на снайпера, а приложението на монетата е доста ограничено. Какво предпочитате да вземете? Една монета или три гранати?

На бойното поле

нещата стоят по коренно различен начин в зависимост от опциите, които сте избрали. Ако сте куейкаджия (как ли DD е попаднала в ръцете ви?), избирате Easy и Arcade и вече сте в свои води. Търчите напред и стреляте по къде каквото шава без да се притеснявате за дреболии като промъкване и предпазливост. При избор на "реалистична система за поражения" и средно ниво на трудност нещата вече загрубяват. Няколко куршума са достатъчни за всеки, а в главата обикновено стига и един. Тук ще изпробвате търпението си и умението добре да преценявате ситуацията. Расти-

TACTICAL ACTION

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
nFusion Interactive / Infogrames
http://www.n-fusion.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX

телността по терена ще е ваш пръв приятел. Ако пък съвсем честно минете играта на последната степен на трудност, пратете доказателството на адреса на редакцията и ще се погрижим да си получите заслуженото – медал за храброст и специализация в "Уест Пойнт". :-)))

В хода на играта командвате директно един от воините, а на другите може да давате елементарни полеви команди: следвайте ме, стойте на място, стреляйте на воля, задръжте огъня и атакувайте моята цел.

Полезни са и няколкото различни формации, които можете да ползвате. Разбира се, всяка команда се изрича на глас и за да има ефект, другарите ви трябва да са достатъчно близо, за да я чуят. В случай че ви трябват уменията на специфичен член на групата, едно натискане на клавиш е достатъчно, за да се вмъкнете под кожата му.

Допълнително удоволствие в играта внася и възможността да ползвате

стационарни оръжия и превозни машини

Една тежка картечница прави чудеса, а лудите шофьори могат да си спретнат малък Carmageddon :).

Всичко е поднесено и по подходящия аудиовизуален начин. Малко повече говор нямаше да навреди, но човек не може да получи всичко. Динамичният музикален фон си го бива, а има и дори поддръжка на страхотната, но вече изчезваща A3D 2.0 звукова система (почивай в мир Aureal :(). Колко пъти само ми спаси живота! Тъмните германски униформи се забелязват трудно в дъждовната нощ и често само звукът водеше безпогрешните откоси на автомата ми. Като казах дъжд, съм длъжен да спомена чудесните атмосферни ефекти. Графиката на DD е доста добре пипната. Само едно може би ще подбуди негодуването ви - дори да застреляте някой между очите, няма да видите и един червен пиксел. Навсякъде свистят куршуми и снаряди, но обстановката е абсолютно безкръвна.

Оценката "общо", която съм дал, сигурно ви е учудила. Е, има още нещо, което съм длъжен да кажа.

Тази игра плаче за PATCH!

Някои от бъговете, които забелязах, са описани в текстовия файл на играта. За другите, както и за още много, ще можете да прочетете на форума на производителя. Искате ли да знаете, че сейвовете се скапват изключително често? Поради това нервите ми издържаха само до петата мисия. Какви са причините? Според nFusion може да е дори изпуснат предмет. Че то почти всеки, който ликвидирате, оставя по нещо. Има още доста "интересни" положения. Примерно не може да играете в същата резолюция и дълбочина на цвета, в която е десктопът ви. Производителите знаят за проблемите и уверяват, че работят по въпроса.

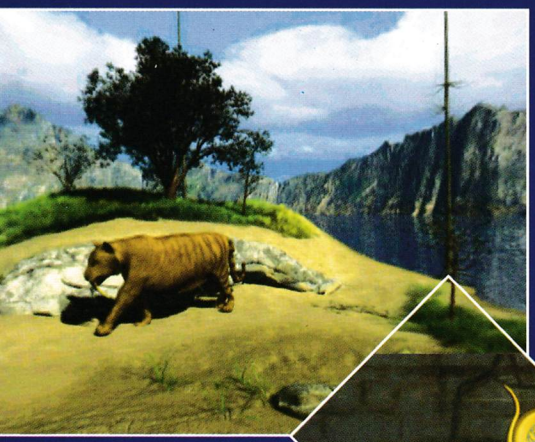
Deadly Dozen е добре замислена игра с голям потенциал. Игра, която много би ми харесала. Само дето засега мога да я препоръчам единствено на мазохисти.

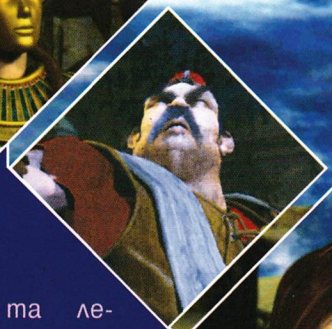
Борис Цветков

100% computer club
САНТАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767
50%
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!
ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА ЗА
50 ст.
ОЧАКВАЙТЕ ТУРНИРИ
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH
AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS
НОЩНА МРЕЖА:
НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ---->>>>
3 ЛЕВА
АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ
ТАЛОН
ПОЛУЧАВАТЕ
1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !

Atlantis - хубавите идеи живеят дълго!
Третата игра от поредицата е по-добра от всякога

Atlantis 3
The New World





Атлантида — загадка, мечта, свят-легенда... Имагинерният континент, който според някои теории е погълнат от Атлантическия океан на запад от Гибралтарския проток, а според други е замръзнал и се е преобразил в днешна Антарктида. Той е блян за археолозите векове наред. Такъв е и случаят с красивата ни героиня, която ще ви преведе през какви ли не изпитания в стремежа си да се добере до неизследвания материк. За да изпълните

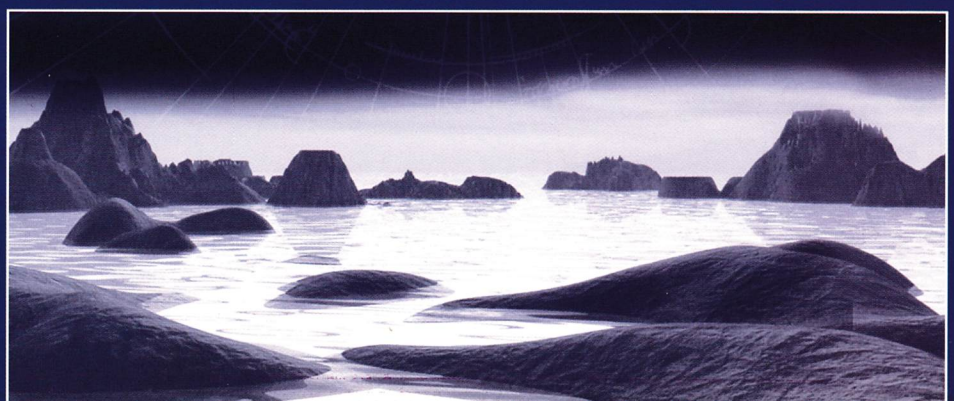
мисията

си, ще преминете през коварните пясъци на пустинята Хогар в близост до загадъчен кладенец, строго охраняван от хората на главния ви опонент. Ще пътувате във времето и пространството през един портал, който се намира в мрачна мина в пустинния район. Благодарение на него ще посетите Древен Египет, където ще трябва да върнете вярата на антична цивилизация, съживявайки Амон Ра. Това е и първата по-основна задача, която ще ви бъде възложена. Забулени в мъгла от неизвестност и мистика, често ще се осланяте на подсказките на вашия крайно разсеян, но криещ някакъв особен чар и весело настроение разлагащ се водач. Възстановявайки древната легенда за прераждането на Бога Слънце и победата му над коварния Сет, вие се разделяте със симпатичния мумифициран бърборко и се завръщате през портала, през който сте се озовали тук — обратно във влажната мрачна мина. Там обаче ви чакат горилите на съперника ви. Той самият не закъснява много и се изправя пред вас с цялата си алчност и безочие, недоволен от вашите постижения и решен на всичко, за да ви принуди да му свършите работа и да спечелите пари за него.

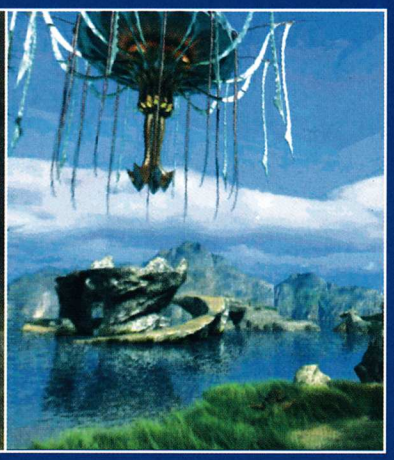
Като цяло този момент много напомня за приказката за Аладин, което ме навежда на мисълта, че е време да ви светна по въпроса за второто място, което ще посетите. Сега се превъплъщавате в ролята на Шехерезада и разчитате на сладкодумството си, за да приключите успешно втората част от приключението. Мястото е Багдад. Играете от името на един крадец, който е главен герой в настоящата приказка, предназначена да баламосате Харун Ал Рашид. По-късно поемате управлението на една мадама от Палеолита, в чиито образ трябва да се справяте с по-земни изпитания. Все пак ще си имате вземане-даване с духове, както и с древни ритуали.

Да не пропускаме обаче и историята, която се развива на по-заден план. Според мен тя ще донесе сладникав привкус на края на приключението. В пустинята Хогар археоложката ни не е сама, както би се изразил агент Мълдър. Но не, не

100% computer club
САНКАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767



става дума за сиви, зелени или пембени човечета — тя среща красив (е, поне според нея) туарег, който не иска да я остави на произвола на съдбата и й помага. Самият той обаче е много объркан и има нужда от помощ, за да постигне вътрешен мир. Героят е самотник, решил да се върне към корените си. След като е загубил своето семейство, той обръща гръб на модерния свят. Съдбата ви среща с него в самото начало на приключението, когато превозното средство на археоложката става на парчета, заради неочакваната поява на една газела... Достатъчно за историята... Вече споменах за някои от



героите

но все още не съм ви казала всичко за нашето момиче. Археоложката е пълно копие на известната френска актриса Киара Мастрояни, дъщеря на Катрин Деньов и Марчело Мастрояни. Образът й е сканиран специално за играта, използван е и нейният глас. Тя специално е записала репликите си не само на английски, но и на френски и италиански език. Всъщност не само тя е интересен персонаж — като цяло и всички NPC-та са запомнящи се и ярки образи — всеки с индивидуални черти и излъчване.

Геймплеят

както е характерно за поредицата Atlantis, е на ниво и то много високо. Много приятно ме изненада това, че този път авторите като никога са решили да ни сюрпризират с много по-достъпни за логичното мислене пъзели. Ново нещо е и линейният геймплей. Сигурно ще приемете този факт по-скоро като минус. Истината е, че това спомага за въдворяването на ред, който коренно се различава от какафонията, царяща във втората част от поредицата. Лично аз се видях принудена да превъртя предишния Atlantis с неоценимата помощ на едно walkthrough, въпреки първоначалните си отчаяни напъни. Пъзелите, както и преди, са многообразни и наистина интригуващи. Но май достатъчно време отделих за тях. Ако продължа да ги описвам, ще е просто за да се размажа от удоволствие пред монитора при спомена за страхотния геймплей.

Аутро

Звукът и графиката за щастие също не прецакват работата. Като се замисля, такова нещо, което да развали моето до безумие възторжено впечатление, май така и не открих! За щастие и тук всичко си е много добре пипнато, въпреки че играта залага на стария енджин. Графиката, макар и издържана в каноните на статичните first person куестчета, е изключително красива, пъстра, но в рамките на разумното. За щастие няма крайно шарени визуални решения, които да развалят впечатлението за реалност. От друга страна обаче визията е достатъчно шарена, за да предаде правдиво представата за магическия легендарен свят, изпълнен с чудеса. Цялото озвучаване и музиката също са на върха. Понякога мелодията е леко странна, но и на тези места се вписва идеално в обстановката. Дело е на британския китарист Дейвид Родс, който е най-известен с работата си за соло-албуми на Питър Гейбриъл, както и за стария му суперхит "Sledgehammer". Друг плюс на озвучаването е, че движенията на устните на героите са синхронизирани с думите, които изговарят.

Според някои гейм критици играта ще се услади на феновете на Myst, както и на онези, които въздишат по предишните продукти от поредицата, разбира се. Аз самата обаче никога не съм тънела във възторг по гореспоменатата игрица, а както сами забелязвате направо примирам от благоговение пред новото отроче на Cryo. Настина не се сещам за достатъчно суперлативи, с които да завърша тази, надявам се не заслепена от липсата на по-сериозни куестове, статийка. Затова просто ви оставям да недоумявате пред изсипалите се тонове хвалби и невярващо да се питате действително ли е толкова велика тази игра. За мен отговорът е "да". Вярвам, че ще допадне и на много от вас.

Лили Стоилова

QUEST

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 3xCD
Cryo Interactive
http://atlantis.cryogame.com

системни изисквания
P 333 MHz, 32 MB RAM, 6x CD-ROM, Windows 9x/Me/XP, DirectX

Red Storm дават последен шанс на ветерана Rainbow Six с поредeн mission pack. С оглед на ограничените възможности, които дава остарелият графичен енджин, той е сравнително успешен

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear -Black Thorn-

Поредният диск с мисии. Така с две думи може да се определи най-новата редакция на тема Rainbow Six, избълвана от фирмата Red Storm. Огромно учудване събуди в мен целта на това CD. Все пак наследникът Ghost Recon вече чука на вратата. Той разполага с по-съвършен графичен енджин и по-високо ниво на изкуствен интелект без да отстъпва по нищо на класическия хит в областта. Явно авторите са изпълнени от нескритото желание да припечелят още някой друг долар от съществуващия лиценз преди да запратят Rainbow Six във "вечните ловни кибер-полета".

Е, в крайна сметка нещата не са толкова трагични — ако обичате базирания на новелите на Том Кланси тактически шутър, безспорно ще се зарадвате на нови предизвикателства в деветте мисии и допълнителните шест карти за мултиплейър.

Ако за първи път се сблъсквате с антитерористичните агенти, имате шанса да хванете последния влак и да видите откъде започна всичко и откъде всъщност тръгва последвалата през последните години тактическа шутър-мания.

Преди да си говорим за Rogue Spear: Black Thorn, е нужно е да обясним какво всъщност означава Rainbow.

Терминът "Rainbow"

се използва като наименование на антитерористична организация, която е създадена с цел да предотвратява международни инциденти с неизяснена юрисдикция. В тази ударна група са допуснати само най-добрите сред най-добрите. Rainbow е под командването на НАТО, а вашата роля е управлението и контролирането на елитните бойци преди и по време на мисия.

Rainbow Six и нейният наследник Rogue Spear са особено популярни заради изключително високото си ниво на реализъм, изискванията за максимална концентрация и необходимостта от отлични умения при подготовката за конкретната мисия. Любителите на повечкото стреляне или динамичния екшън не са сред ревностните поклонници на поредицата.

За успешна мисия ще са ви нужни планиране на бойните действия стъпка по стъпка. След това самата битка не продължава повече от пет-шест минути. Акцентът пада именно върху изработването на тактика и правилното разположение на маршрута на вашите командоси. За съжаление те, горките, не разполагат с чак толкова много сиво вещество в черепната си кутия и правят това, което сте им наредили по време на брифинга. Хубаво е поне, че когато стоят без работа, елитните бойци се движат, оглеждат се и или се чешат по главата. Поне не изглеждат като безмозъчни мутри — в крайна сметка краткият поглед в досиетата на бойците преди всяка мисия подсказва далеч по-високо ниво на умствена ефективност.

Във визуално отношение Black Thorn се различава от предшествениците си слабо, за да не кажем, че разлика няма. Новост са мимиките на лицето на боеца — сега той се мръщи, чумери, озърта, примигва и т.н. Новите карти са изключително интересни и разнообразни — включени са бойни действия на отвлечен самолет, боен кораб, в Африка и т.н.

В играта има и нови оръжия като например леката картечница M-60, пистолетът Beretta M12, FN P90, Steyr TMP, Sig SSG3000 и т.н. Най-голямото удоволствие обаче идва в мултиплейъра, където планирането на мисиите и самите битки са значително по-вълнуващи и живи в буквалния смисъл на думата.

Black Thorn е много добро продължение към вече поостарелия Rogue Spear. Въпреки това едва ли заглавието може да устои на конкуренцията в жанра, който се радва на огромно разнообразие. Като бонус можем да кажем, че старият енджин обещава лесна и безпроблемна работа и на системи с процесор под 500 мегахерца.

Александър Бойчев

TACTICAL ACTION

графика	★★★☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Red Storm / UbiSoft
http://www.redstorm.com/blackthorn

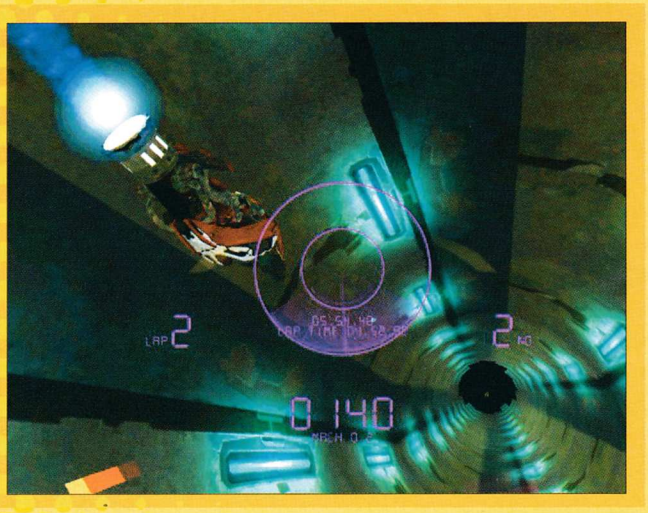
системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, 3D Video card

Ако ви се играе нещо необичайно, нещо с добра графика и страхотен звук, за вас е новият фотореалистичен race Ballistics на Xicat

Ballistics

Както вече разбрахме, Ballistics е необичайна игра. Тя представлява гоненица по разни тунели със speeder-и (което никак не е лесно). Режимите на игра са три: Single Race, Titorial и Championship. Първото няма да го описвам, защото всеки знае к'во е. Titorial-ът не е нещо особено – един пич с надут глас ви обяснява как да управлявате возилото си. Интересен е шампионатът. Започвате играта с 20 000 зелени "гущера". В началото няма да е нужно да си купувате speeder, защото ви дават безплатен (който не е върхът на техниката). След всяко състезание, ако завършите в челната тройка, получавате определена сума. Съветвам ви да отскочите до супера и да си купите един нов двигател. Пък ако имате повече парички, може да си вземете и cooler – онова устройство, което изстудява двигателя ви, когато прегрее.

От shop-а може и да сменяте дизайна на speeder-а си (не безплатно, разбира се). А като стана дума за speeder-и, е редно да ви кажа, че skin-овете им са направо страхотни. Самите speeder-и представляват –



фантастични мотори с реактивни двигатели

Дотук с пазаруването и speeder-ите, нека да спомена и няколко думи за пистите. Те са разнообразни – има трасета в Сибир, Токио, дори в Небесния град. В началото на всеки race един весел гласец обяснява особеностите на терена. Например в Сибир е доста студено и затова двигателят ви прегрява по-трудно. Може би единственият недостатък на трасетата е, че не са с постепенно увеличаваща се трудност. В началото на играта се състезавате на майсторска писта, следващата е направо фасулска и въпреки това за нея дават повече мангизи.

Разбира се, като излезете на "пистата" всичко се променя. Трябва да спомена, че Ballistics е сред малкото racer-и, в които започваш състезанието от първа позиция, а това си е живо предимство като се има предвид какви кошмарно високи скорости се развиват в играта (над 1500 км/ч). Аз лично ви съветвам да не се правите на Шуми и да не летите със скоростта на звука, за да не целунете някое препятствие в тунела. А пък ако искате да хвърчите, грабнете някоя супертяга (оцветена е в жълто) и надуйте двигателя си. Особено приятно е озвучаването, когато преминавате в този режим – до един момент всичко бучи, изведнъж се чува едно страхотно "бум" и всичко замлъква (преминавате звуковата бариера). Направо е супер.

За звука мога да кажа само суперлативи. Парчетата са направо страхотни. Някой техноманиак сигурно ще издивее. Графиката също е на ниво, но на мен играта ми тръгна само на GeForce 2, което сигурно ще попречи на масовия геймър да й се насладе. Само да ви предупредя – Ballistics е близо 1 GB, плюс това се играе от диск... К'во нахалство, а? Все пак не е зле да я опитате.

Христо Танушев

РАЛИ

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Xicat
http://www.xicat.com/games/Ballistics.htm

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM
Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.0a

"Америка вече не е същата" - банална фраза, която чуваме от медиите. Но, повярвайте, така си е!

A·M·E·R·I·C·A EXPANSION PACK

Романтично усещане е да пропускаш в прерията на Дивия Запад. Интересна обстановка, която се подсилва от атмосферата на епохата. Това е бекграундът на играта, която възпява борбата за територии между заселниците от Европа, депортираните престъпници на Британия, местните индианци и нахлуващите от юг мексиканци. Ето защо поисках незабавно да седна пред компютъра. Пък и нали вече не се пишат книги за индианци, а хора като мен, които са ги изчели всичките, се чудят какво да правят. Играта Америка има едно основно предимство — тя е трудна дори на very easy, а това е приятно за закоравелите геймъри. Трудна, защото задачите за преминаване на дадено ниво са разнообразни и оригинални. Наред с това безспорно предимство през повечето стратегии в реално време, темата ѝ също е актуална, на което вероятно са разчитали авторите.

Но ако американците днес имат нужда от патриотични игри (логиката е, че щом купуват милиони знамена, ще купуват и копия от най-шовинистичното заглавие на геймърския пазар), то какво ще предразположи българите да си я потърсят? Отговорът е — нищо. Идеята на един expansion pack е не само да оправя бъгове, но и да внася съществени различия в геймплея на играта. Само това би оправдало цената му. В този случай нещата не стоят така. В чужбина играта се продава за 20 долара, което по-скоро е желание на Data Becker да поизстиска геймърския джоб със стар продукт, отколкото да предложи нещо качествено ново.

Има обаче едно учудващо подобрение — pathfinding-ът. Той е направен блестящо и единиците ви вече няма да забатачват из горите и да се налага да ги вадите оттам една по една. Където и да се намира групата ви, можете да я пратите дори в другия край на картата и да сте сигурни, че ще намери начин как да достигне дотам. Да, толкова качествен pathfinding не съм виждал в никоя стратегия. Новост са осемте допълнителни мисии — по две за всяка от различните раси, както и редакторът на нива. Създателите съветват да си направим свои градове, да изпробваме свои теории, дори да създадем невъзможни мисии, които щели да бъдат добавени в играта. Геймето през gamespy.com пък е възможност да предизвикате други играчи на America от целия свят.

Подобренията са най-вече технически — играта върви по-гладко, а графиката и геймплеят са по-качествени. Въпреки че няма нова раса, добавени са пет нови единици. Това са Tomahawk Warrior, Pioneer, Gatling Gun, Ironclad Coach и Saboteur. Ще можете да построите във вашите градове четири нови исторически автентични сгради — training camp, restaurant, tent of the elders и wood mill. Няма промяна в ресурсите — разполагате с храна, дърво, злато, пушки и коне. А би било добре да се оправи несправедливостта, благодарение на която бандюгите си добиват храна като превръщат дърво в алкохол. Това, което ме радва, е, че когато нападате вражески град с далекобойни единици, можете да разрушавате кулите му, без да попадате в обсега им. Обаче не можете да сривате форта на селището, така че битката става равнопоставена.

Ако сте привърженици на предната част, ще останете доволни от допълнението. Но ако ви се играе нещо наистина качествено, съветвам ви да си потърсите някое заглавие от класацията на списанието...

Свилен Енев

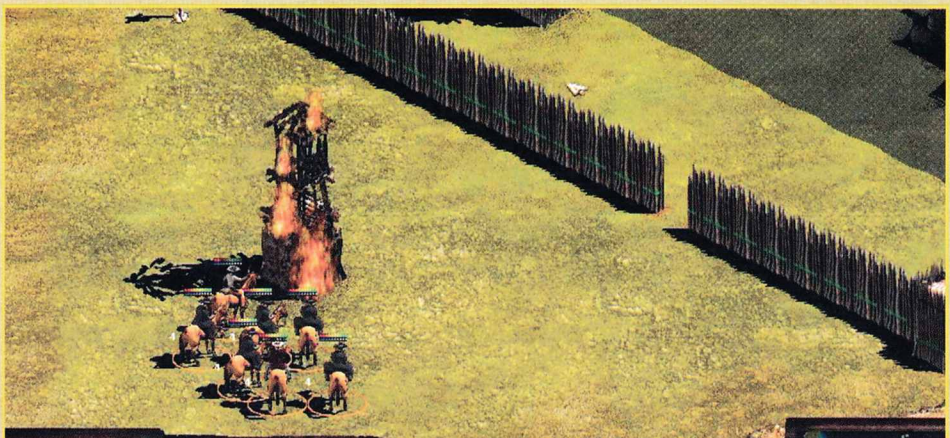
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Data Becker
http://www.databecker.com/p_americaexpansion.htm

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7



Приключенията не трябва да свършват, а ако говорим за Forgotten Realms – те никога не свършват...

Крайно време беше да изтупам от нафталина героите си, почиващи след последната битка за трона на Баал. Повод за това е първият официален и най-голям MOD за Baldur's Gate 2. Мястото е малко, затова ще се опитам да синтезирам максимално информацията.

Историята – припокрива се частично с тази на оригиналната игра, но огромна част от диалозите са пренаписани. Ще можете да се срещнете с наистина вулгарен Минск и леко цинична Jaheira. Интересното става, когато един от куестовете ви отнася в Icewind Dale. Повече няма да ви кажа, по-добре да не ви развалям удоволствието.

Героите и магиите – за тях по-късно. Интерфейсът и системните изисквания са същите като в оригинала. Музиката не е променена, т.е. е перфектна. Графиката също е аналогична, но в dungeon-ите на Icewind ще забележите подобрение – все пак говорим за BG2 енджин. Модът работи с всички версии на BG2 – разбирайте легалните и тези, които са разбъзикани от еднооките пичове с превръзка на окото и папагал на рамото. Изключение е само Throne of Bhaal. Така че ще трябва да я изтриете, ако искате да играете DD.

Препоръчвам ви да започнете мултиплейър игра без да сте connect-нати – по този начин ще контролирате група от шест генерирани по ваш избор герои и ще можете да се насладите на новите подкласове, а те, повярвайте ми, са много. Май само маговете са останали непроменени.

Ето някои от по-интересните: боецът може вече да бъде ловец на вампири (огромни бонуси срещу кръвопийци и имунитет срещу специалните им умения), наемник (бонус при бой с меч), frost dweller (бонус +50 Cold Resistance), майстор на остриетата (бонус при бой с ножове и мечове).

Рейнджърът пък може да избере между убиец на гиганти, убиец на "очи" (бонуси срещу бехолдъри), самурай или slinger (огромни бонуси при стрелба с прашка). Но за мен най-интересни останаха новите подразделения на паладините – като започнем с dragon (огромен бонус срещу дракони, след 15 ниво в ръцете му се появява могъщ меч-драконоубиец, който е подарък от боговете, може да прави Arrows of slaying – с бонус срещу дракони, титани, демони и всички по-големи говедца в играта) и Demon slayer-ите, минем през антипаладина и церебралния убиец (имунизиран към всички ментални атаки и магии) и свършим с тъмния рицар и лорда. Свещениците вече могат да избера т пет нови бога, на които да се кланят (Tybboch, Mystra, Malar, Auril и Selune), а друидите могат да изберат шест нови подкласа, включващи воден и въздушен повелител, повелител на сенките (спомнете си подземието до Umar Hills и Shadow Dragon-а). Крадците пък избират между специализация като нинджи (подобни на кенсая, но с възможност за Backstab), обирджии, спекуланти или planewalker-и.

Магиите са прекалено много, за да им направя дори и кратък обзор. Броят на друидските и магьосническите заклинания е почти удвоен, добавени са всички магии от Icewind Dale, които липсваха в BG2, и няколко нови, като Cloud of pestilence, Acid/Freezing hands, Azragan's chaneling... Тук са и почти всички уникални оръжия от Icewind Dale плюс 50 други, вариращи от +1 до +5 бонус. Всичко това се разпростира в рамките на 60 часа геймплей, които включват само допълнителните куестове, прибавени от mod-а.

Георги Панайотов

RPG

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1 CD
Team BG & Bioware
http:\\www.teambg.com

системни изисквания
Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP

Когато Луната няма да е само мистичен и безжизнен спътник, а процъфтяваща и кипяща от живот земна колония...

MOON TYCOON

Не е далече моментът, в който милата Земя ще е прекалено малка и тясна за всички живи твари, които се борят за място под слънцето. Повечето научно-фантастични романи предлагат разрешение на проблема чрез завладяване и заселване на други планети от далечни галактики. An-archy Enterprises явно са фенове на идеята за живот в космоса и по-точно на добре познатата ни Луна. Те ни предлагат Moon Tycoon – да поупражняваме колонизаторските си умения и да развием инстинкта си за оцеляване при непознати условия, като изградим независима и функционираща икономика.

В един хубав ден, въвейки или летейки смело по стъпките на Нийл Армстронг, кацате на земния спътник с намерението да основете благоденстваща и процъфтяваща космическа станция. Малко пари, много амбиция – това е стартовата ви позиция на геймър, запленен от "тъмната страна на Луната". Поставяте началото на новия живот с построяването на команден център, към който са свързани всички останали обекти, създавани в хода на играта. Свързването може да бъде директно или подземно, в зависимост от терена. Препоръчвам ви да използвате възможността да копаете тунелите под повърхността, тъй като е много по-гъвкава и заема значително по-малко място. Следва построяването на първите съоръжения, които ще осигурят ресурсите, необходими за оцеляването на колонията – кислород, вода и електричество.

ECONOMIC SIM

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Legacy Interactive
http://www.moontycoon.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 8.0a, 3D Video

Всяко начало е трудно

или поне това, което ви предлага Moon Tycoon. Първоначално ще трябва да строите примитивни обекти и да разчитате на несъвършени технологии. Електричество се добива от слънчевата радиация, чрез използване на атомната енергия или посредством потенциала на плазмата и извънземната сила. Водата се набавя още по-трудно – извлича се от скалистата почва или се рециклира. Висша технология за генериране на кислород е построяването на биосфера, която имитира земните условия на живот.

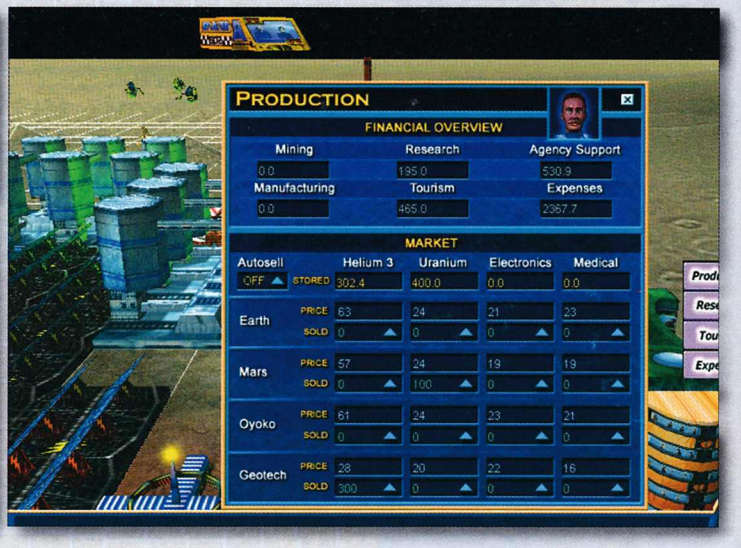
В началото подслонявате хората в спретнати колибкоподобни жилища. В хода на вашето развитие обаче ще успеете да построите жилищни комплекси, луксозни апартаменти и свръхмодерни и независими megadome-градове. Немаловажно е изграждането на комуникационната система, без която ще сте откъснати от Земята и изолирани от стоковите борси. Вариантите са архаичен космически маяк, усъвършенствана радиокула и модерен лазерен предавател.

След тези първоначални инвестиции идва ред да помислите откъде ще постъпват средства след изчерпването на първоначалния капитал. Не бива да отлагате този момент, тъй като, уви, сред тази пустош няма доброжелатели, склонни да ви заемат пари, дори и срещу нескромна лихва. Играта позволява разработването на туристически обекти, изграждането на научни лаборатории за изследване на космичното пространство, производство на роботизирана електроника и медикаменти, както и добив на полезни изкопаеми. Колкото и разнородни да ви се струват на пръв поглед тези дейности, между тях има немаловажни зависимости. Без научно познание няма да може да използвате възможностите на Луната.

Добре развитият туризъм означава висок рейтинг, който повишава цените на продуктите, с които търгувате. Започвате скромно с основаването на център за изследване на космоса, преминавате през построяването на специализирани обекти за изучаване на гравитацията и dark matter, за да достигнете до овладяването и подчиняването на извънземния разум за миролюбиви цели.

Лунният университет е мястото, което ще осигури добре обучен и мотивиран научен персонал. Не подценявайте "книжните плъхове" – умственият им капацитет и научни открития често носят пари! Туристическите обекти не са многобройни, но чрез тях вашите гости, както и местното население, ще се чувстват удовлетворени и щастливи в условията на ниска гравитация.

Хотели, казина, центрове за развлечения, голф игрище, търговски обекти и музей за извънземни видове са местата, от които ще получавате постоянни приходи.



Промишлеността

Добивът на хелий и уран е муден, понижава атрактивността на колонията, но пък цените на тези суровини са високи на междупланетните тържища. Ако решите да инвестирате в рудодобивната промишленост, трябва да започнете сондажи на лунната повърхност. След откриването на места, които са богати на залежи, построявате мини и складове за добитите ресурси. Липсата на атмосфера прави от Луната едно стерилно място – поне според създателите на играта. То е особено подходящо за производство на медикаменти. Болниците са важна част от вашата икономика, тъй като в тях кипи разработката на нови лекарства, които се реализират във фармацевтичните заводи. Нека не подценяваме и потенциала на фабриките за роботи и електроника.

Имате пълни предпоставки за успешна търговия, в случай че следите цените на четирите борси. Така можете да реализирате продажби на вашите продукти при най-високите им стойности. Е, има и малка подробност – промишлените обекти загрозяват терена, замърсяват околната среда и отблъскват туристите. Но при една балансирана и правилно структурирана икономика не след дълго ще разполагате с няколко независими източници на пари. Правилното им използване означава равномерно разпределение на средствата за екология, реклама, отбрана и други сфери от ежедневието.

Колкото и дружелюбна да е Луната, ще има моменти в които ще понасяте нейния гняв под формата на различни стихии и природни бедствия – лунни трусове, метеоритни дъждове и други екзотични космични прояви. Неприятностите следват от мощната им разрушителна сила върху обектите в колонията. През цялото време с вас ще са шест съветници с фино чувство за хумор. Техните препоръки не са за подценяване, поне докато не опознаете особеностите на средата. Геймърът може да избира между freeplay game и игра по зададени сценарии с фиксирани условия в отделните мисии.

Sights & Songs from the Moon

Ако знаете само колко примамливо е осветена лунната повърхност в неонови цветове, когато падне дългата лунна нощ... И какви отблясъци хвърля Слънцето в ранни зори! Прелитат таксита с междугалактически стопаджии, кацат космически кораби, а лунни жители се разхождат, облечени в смешни скафандри. Тази визуална наслада е постигната благодарение на изцяло триизмерната графика и старателно създадените реалистични текстури. Според настроението може да избирате между ambient sound или techno – и двете фонови музики са ненатрапчиви и подходящо избрани. Динамичната камера ви позволява да следите хода на играта от различен ъгъл.

Moon Tycoon е игра за уравновесени миролюбиви геймъри. Мисля си, че всеки би могъл да тества своите колонизаторски умения.

Васко Чаворски

Стряскащо опростена аркадна игра, но-о-о... учудващо зарибяваща!

STREET TENNIS

Играчите на тема тенис никога не са се радвали на твърде голяма популярност. Това обикновено се дължи на немарливостта, с която подхождат авторите на подобни геймки. В повечето случаи сме свидетели на добри откъм геймплей, но ужасни откъм графика и реализация симулации на този спорт. Французите от Carapace са се опитали да направят една небрежна интерпретация на темата и определено се е получило нещо интересно.

Street Tennis е симулация на тенис, но не онзи, сериозният, с тлъстите наградни фондове, купи и големи шлемове. Става дума за онези квартални и най-неангажиращи следобедни игри, в които половината квартал се събира да зяпа и да се редува да участва. Както винаги, щом има квартал, има и сбирщина от различни стрейнджъри. В Street Tennis също ги има – Джейн, която е изискана и гримирана "пеперудка", Боб – опасен растафар с много яки dreadlocks, Барни – негър, запален и по баскетбола и т.н. Всеки един от петте играчи има различен външен вид и свой собствен стил. Освен това всеки притежава и различни качества – сила на удара, издръжливост, скорост. Но тези показатели нямат голямо значение за самата игра.

Ще имате възможност да джиткате на четири различни терена. Най-шантави определено са Floor 14 (суперфутуристичен тенискорт, около който щъкат разни роботизирани машинарии) и Orbital Station (корт, разположен в космическа капсула :)).

Като геймплей играта е

най-опростен тенис

в най-чистия му вид. Абсолютно нищо особено и нищо много оригинално. На пръв поглед Street Tennis изглежда точно така. След началните няколко опита да вкарате сервис обаче ще се убедите, че май това нещо е сложничко. След около 40 минути неуспешни опити успях да измъдря разни идеи за това как да вкарам топката в противниковото поле, как да отбележа точка или общо взето добих представа какво животно е Street Tennis. Оказа се, че играта не е чак толкова елементарна, колкото изглежда при първата среща с нея.

Street Tennis прилича много на Puddle War, но с по-добра графика (някои от вас може би още помнят онази мини геймка, която вървеше към Commander Keen 4) и в интерес на истината си е точно това – зарибяваща и семпла. След доста време прехвърляне на топката от едното поле в другото се осъзнах, че съм пропилял повече от четири часа с тази

повече от елементарна игра

Това ме накара да се замисля върху нещо – защо така най-опростените игри се радват на такава популярност и са най-пристрастяващи...?

Ако авторите й обаче се бяха сетили да добавят разни екстри към нея, Street Tennis щеше да е нещо повече от игра за запълване на времето. Представете си само

класически аркадни благинки от типа на разтрояваща се или пък суперлеплива топка. Или пък топка, която подпалва ракетата на противника, или пък е толкова тежка, че не може да бъде ударена. Ако имаше такива мръсотийки, играта определено щеше да се изстреля на първо място сред любимите ми "аркадни дебилки". Но, уви, това е, което са ни предложили французите.

Орлин Широв

SPORT SIM

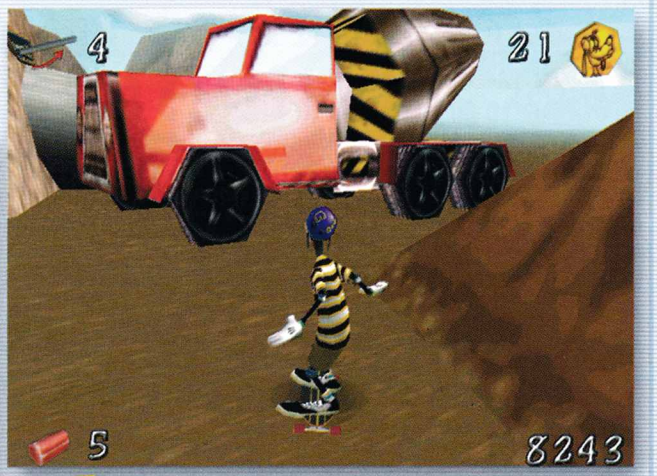
графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Carapace / Mindscape
www.carapace.fr

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, 300 MB free HDD, DirectX 8.0+

Една много веселяшка интерпретация на скейтбординга. Май е твърде веселяшка... :-)



Disney EXTREMELY Goofy SKATEBOARDING

Много хора сигурно са се опитвали да ви убедят някога, че еди-коя си игра е за деца. Е, според мен те могат просто да пият една студена вода и да се успокоят, защото игри за деца според мен няма. Просто някои хора се мислят за прекалено престарели и не им е на нивото да играят. А това е предимно техен проблем, защото само изпускат.

Много хора сигурно ще се опитат да ви убедят, че Extremely Goofy Skateboarding е детска игра. Да, ама не! Творението на Disney Interactive не изневерява на традиционния стил на тази фирма, издържано е в хубави шарени тонове, но въпреки това поддържа и достатъчно добро ниво на геймплей. Още от самото заглавие може да разберете за каква готина интерпретация на темата става въпрос. Гуфи на скейтборд, а пък и екстремен! В самата игра обаче няма нищо екстремно, а това, което преобладава, е забавният хумор и готините пъстри декори. Но в самото каране на скейт обаче няма нито грам реализъм. Въпреки това е супер забавно да гледате как Гуфи едвам се крепи на дъската и полага отчаяни усилия да направи някакво трикче.

Но нека ви разкажа по същество за какво става въпрос. Като графика играта не блести. Не че е грозна, напротив – доста е красива като цветова гама и визия. Обаче работи на 640x480 и от време на време ще ви изненадва с грозни бъгове. В звуково отношение обаче просто ме очарова. Перфектна ска и леки oldschool-пънкарии циклят, докато карате по сладките шарени терени. На всеки терен има различна музика и това придава огромна индивидуалност на пистите.

Геймплеят е интересен и доста увлекателен, което е традиция за Disney Interactive. Разполагате с няколко типа игри, като във всеки имате различни цели. В едни ще трябва да изпълните нещо (да съберете 50 монети по терена, да бутнете разни кофи) без да сте ограничени във времето, а в друг ще ви се наложи да направите определен брой точки и комбота (поредици от трикове) докато хронометърът спре на нулата. Освен това в играта има учител за трикове и practise mode, които сигурно ще са доста полезни за голяма част от хората.

От гледна точка на това, че заглавието уж би трябвало да е skate sim, ще спомена, че реализъм кажи-речи няма. Според мен това обаче е нормално, тъй като играта е забавна и иронична и няма никакви претенции за връзка с действителността. Ето защо не трябва да се учудвате, ако видите Гуфи да прави Method, сядайки върху скейта си на четири метра във въздуха. Това дори е забавно за гледане. :) Покрай липсата на реализъм има и някои доста забавни неща. Ако ударите беззащитния Гуфи в някоя стена, той ще се сплеска като пощенска марка, а след това собственоръчно ще се отлепи. :)

Общо взето, като за игра на Disney Interactive, Extremely Goofy Skateboarding е едно съвсем нормално явление – забавна, интересна и с готин геймплей. Слабо място наистина е графиката с ниска резолюция, която теоретично би могла да ви отблъсне. А иначе играта става за запълване на големите дупки в свободното време. Вместо Minesweeper примерно. :)

Орлин Широв

TOON SK8 SIM

графика	★★★½☆☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Disney Interactive
http://disney.go.com/DisneyInteractive/

системни изисквания
Penium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
60 MB free HDD, DirectX

ПРОМОЦИЯ 15 ЛВ

СОФТУЕР

METEOR STUDIO

ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ГЕЙМ ЗАЛИ И ИНТЕРНЕТ КАФЕТА

CLUB MANAGER

- 4-РИ ТАРИФИ; ОТСТЪПКИ ЗА ВРЕМЕ И ПАРИ; РЕЖИМ НОЩНА МРЕЖА
- 4-РИ ПОДРОБНИ СПРАВКИ; ПЪЛНА ИНФОРМАЦИЯ ЗА РАБОТА НА PC-ТО
- РАБОТА С EXPLORER - TASKBAR
- НАДЕЖДНА ЗАЩИТА НА ВАШАТИТЕ СИСТЕМИ; КЛАСАЦИИ НА КЛИЕНТИ И ПРОГРАМИ
- РАБОТА С И БЕЗ ЛИМИТ; ВЪЗМОЖНОСТ ЗА ЗАКЛЮЧВАНЕ НА СВОБОДНИЯ РЕЖИМ

CLUB SERVER

WWW.METEORSTUDIO.COM TEL: 088/815794

InterBGcom
интернет доставчик
www.interbgc.com

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП ДО
ИНТЕРНЕТ

InterBGcom
Internet service provider
КАРТА ЗА ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП
www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
неограничен достъп
25 лв с ДДС

- картата е валидна от датата на първото влизане в интернет
- търсете в цяла София

тел.: 02/91 444/ вътр. 128, 129

PC MANIA

it's now safe
to logon to the network

свободни компютри за Интернет, превъзходна връзка, 90 ст/час
приятна обстановка в залата на PC Mania
бул. Скобелев 40, тел: 51 36 08

На 5 декември 2001 г. започва най-мащабното геймърско събитие на планетата - **Световните киберигри – Сеул 2001** с общ награден фонд $300,000. Headoff G.I. е организатор на българското участие в шесте официални дисциплини. 15-те най-добри геймъри ще представят България. Желаем им успех!

НАЦИОНАЛНИ ПАРТНЬОРИ

СОФИЯ

клуб Инферно
телефон +359 2 9743891; Младост - Пазара, Нов търговски център "РеЯ" – партньор на национално ниво за игрите StarCraft: Brood War и Quake III Arena

клуб Южен Кръст
телефон +359 2 713761; ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") – партньор за играта FIFA 2001

клуб Age
ж.к. Лагера, Супермаркета (Age of Empires)

клуб Сан Марино
ж.к Люлин III, бул. "Захари Стоянов" 17 (Counter-Strike)

Пулсар ЕООД
бул."Цар Борис III" 21 (FIFA)

CyberZone
ул."Раковски" 149 (Age of Empires)

РЕГИОНАЛНИ ПАРТНЬОРИ

ВАРНА

клуб DOOM I
телефон +359 52 256787; бул. "8-ми приморски полк" 81

клуб DOOM II
телефон +359 52 610921; ул. "27-ми Юли" 13

клуб DOOM III
телефон +359 52 303106; бул. "Генерал Колев" 113

ПЛОВДИВ

компютърен център 4K
тел. +359 32 271368; ул. "Костаки Пеев" 5, ет. 2

СТАРА ЗАГОРА

клуб Сан Марино
Стара Загора, тел. +359 42 601888; кв. "Казански" бл. 22

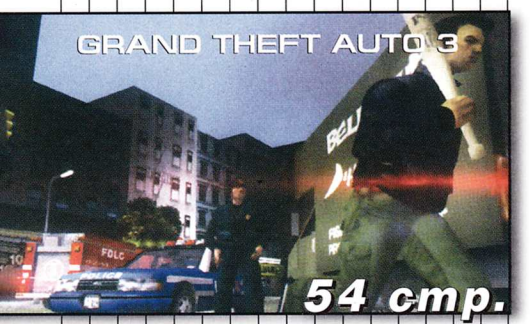
КЛУБОВЕТЕ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ ВИСОКОСКОРОСТНА ВРЪЗКА В МРЕЖАТА HEADOFF DIRECT!

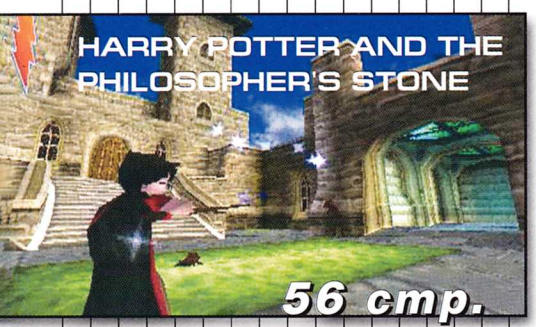
Headoff Gaming Club, Diablo, PC Mania Club, fun.club, Cyber Zone, Axel, Allien's club, Камания 99, Spider Net, ElmetNet, Mackama Z, The X-Files, Южен кръст, Оникс, Gattaca, Вихрен, Club 117, Club@, PowerNet, Nightmare, Avatar, WWW, InterGames, Kobo, Virtus, Dream, Blade, ZEN, Vip Zone...

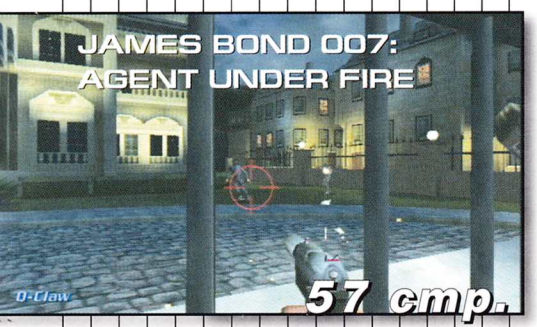
Повече информация можете да намерите на адрес http://wcg.headoff.com или телефон: (02) 981-69-69

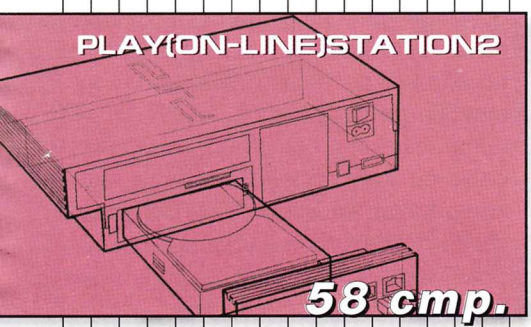
В този брой ще направим следваща малка крачка към новата система за оценяване в приложението. На страницата на ревюто за Grand Theft Auto III се мъдри златна звезда първоначалният вариант на наградата на PS Mania "за специални постижения". Тя ще се дава на игри, които изпъкват осезаемо над средното ниво и заслужават специално внимание. "Златната звезда" далеч няма да се дава всеки брой, защото игри от такъв калибър – уви! –не се появяват всеки месец.

Ивелин Иванов







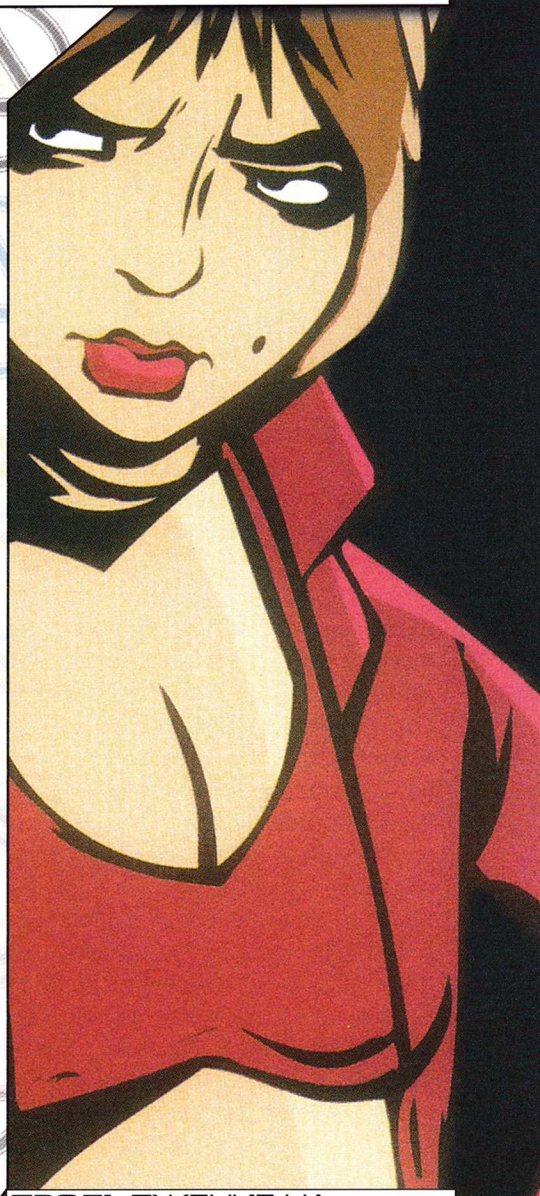


MICROSOFT ОБЯВИХА ОФИЦИАЛНО СТАРТОВИТЕ ЗАГЛАВИЯ ЗА XBOX

В деня на премиерата в Щатите — 15-ти ноември, по щандовете ще се появят между 15 и 20 Xbox игри. Нови 20 се очакват в периода между премиерата на конзолата и края на коледните празници. Ето и петте (включени в стартовия списък) игри, които ще бъдат издадени единствено във формат X-Box — Halo (first person shooter), OddWorld: Munch's Oddysee (third person action adventure), NFL Fever 2002 (hockey simulation), Project Gotham Racing (car racing) и Fuzion Frenzy (mini games). Други интересни, неексклузивни заглавия, планирани за премиерата, са — Dead or Alive 3 на Тесто, Madden NFBL 2002, Nascar Thunder и Cel Damage на Electronic Arts; NHL Hitz, и Nascar Heat 2002 на Midway; TransWorld Surf и Test Drive Off Road от Infogrames. Европейската премиера на Xbox остава за 14-ти март 2002 година.

CODEMASTERS ДЕМОНСТРИРАТ МОДЕЛ ОТ COLIN MCRAE RALLY 3.

Става въпрос само за модела на Ford Focus RS WRC, който според Рик Нат — асоциран продуцент на проекта, ще бъде около 16 пъти по-детайлен от този в Colin McRae Rally 2.0. "Разполагаме и с абсолютно точен модел на вътрешността на колата, на двигателя и на шасито. Работим допълнително по окачването и за създаването на по-реалистичен модел за отчитане на повредите", добавя още Нат. Европейската премиера на Colin McRae Rally 3 е планирана за есента на 2002 година. Все още не са официално оповестени форматите, в които играта ще се появи.



ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА SHENMUE ЩЕ ИМА!

Подразделението AM2 на SEGA потвърди официално, че вече се работи по третата част на Dreamcast мега-хита Shenmue III. Все още не се знае точно в какви формати ще бъде издадена играта. Европейската премиера на предишната втора част, е планирана за края на декември тази година. Засега единствената платформа, различна от Dreamcast, за която Shenmue II се планира, е Xbox. Xbox версията на Shenmue трябва да се появи през втората половина на 2002-ра.

издател DMA

автор TAKE2

PlayStation 2

grand theft auto III

Спомням си, че бях ужасно изненадан от популярността на първата Grand Theft Auto. Какво намираха всички в една двумерна и направо "сплесната игра"? Реших все пак да поиграя - трябваше ми не повече от час, за да изпитам прилепчивостта на вируса GTA. И ако второто издание от поредицата беше значителна крачка напред, третото е истинска революция! И не само защото сега всичко е 3D.

НАСИЛИЕ

На обложката се мъдри една прекрасен надпис "Подходяща единствено за лица над 18 години". Съветвам родителите да се съобразят с този надпис. Макар да не е точно гадно, насилието в GTA3 е наистина доста hard и heavy. Можете да размажете който и да е минувач, като това действие е съпътствано от писъците на жертвата, както и да застреляте или да пребиете жител на града по ваш избор, независимо от пола, расата или възрастта. След като свалите някого с яки тупаници на земята, можете да го довършите с шутове, докато лежи безпомощен. Няма да споменавам за поразиите, които можете да причините на градския пейзаж, докато сте зад волана (особено ако докопате подходящ камион или джип), защото те бледнеят на фона на споменатите (и пропуснатите) по-горе детайли. Фройд беше казал, че добрите хора правят насън онова, което лошите правят наяве. Насилието е част от нас, независимо дали това ни харесва или не, и хората (вменяемите поне) се различават единствено по начина, по който "изпускат парата". И тъй като игрите, точно като сънищата, имат функцията и да ни освобождават от напрежението на ежедневието, дори в една такава доза "насилие на ужким" няма нищо лошо. Стига, разбира се, да си достатъчно зрял, за да "контролираш процеса". А и безсмисленото насилие в играта ми омръзна още през първия половин час.

ГЕЙМПЛЕЙ

Може би сте забелязали, че съм кръстил GTA3 "action adventure". Без преувеличение при това. Вашият главен герой излиза от автомобила, за да "свърши работа", а не просто за да се прехвърли в поредната кола. Освен това фактът, че сте на два крака, а не на четири колела, далеч не ограничава диапазона на лошите неща, които можете да свършите. Няма да уточнявам точно за какви "лоши неща" става въпрос единствено от притеснение, че статията се чете и от малолетни (вж. частта "Насилие"). Разбира се, ядрото на играта е запазено — кражба на коли за чест, слава и много, ама много пари. Вероятно именно в чест на доброто старо време една от гледните точки (общо пет, ако не ме лъже паметта) е идентична с тази на предишните две игри. Но дори при нея веднага ще забележете плюсовете на добре направения изцяло тримерен свят.

ДЕТАЙЛИ

Изкушавам се да ги нарека "изумителни", но ще се ограничa с едно "впечатляващи", просто за да не се изхвърлям твърде. Но фактът си е факт — нивото на интерактивност на играта е сравнимо само с това, което се очаква от Негово Величество Metal Gear Solid 2. Излишно е да ви изброявам какво точно можете и какво не можете да направите в Grand Theft Auto 3. Не искам да убивам откривателя у вас, а и не съм сигурен, че съм забелязал всяко дребно детайлче, което си струва да бъде споменато. Ще кажа само, че светът на GTA 3 е "жив" до степен, която едва ли сте срещали някога в компютърна или видеоигра.

ГРАФИКА

Всички изприказвани тук приказки не биха стрували и пет пари, ако играта беше откровено грозна, нали? Но това е една от най-красивите игри, които съм виждал някога, с всички уговорки, които трябва да бъдат направени предвид казаното. Не стига, че 3D-моделите на хората и колите са изпипани майсторски, че всичко по екрана се движи просто както трябва да се движи и че светлинните ефекти остават далеч зад себе си куп хитове в жанра, ами като капак на всичко в GTA3 може да се похвали и с най-убедителния виртуален град, който някога съм виждал в електронна игра.

FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX

След толкова приказки и слухове вече сме на Final-ната права. След ултрауспешния си старт в Япония десетото издание най-популярната RPG-поредица в конзолния свят е на път се появи и в Европа в началото на следващата година.

Историята

Този път тя се върти около Tidus – звезда на професионалния блицбол, който е най-популярният спорт в света на Zanarkand. Неговият баща Jecht – също известен играч на блицбол, е изчезнал преди повече от десет години, когато Tidus е бил още дете. Но днес, едва навършил седемнайсет години, Tidus е вече нещо като национален герой на Zanarkand. Всичко се развива прекрасно за него, поне до момента, когато насред един от най-важните му мачове Zanarkand е нападната от Sin – митично, подобно на октопод чудовище с неясен произход и способности. Резултатът е катастрофален в буквалния и преносния смисъл. Никой не може да направи нищо, за да спре, камо ли да убие титаничния Sin. Самият Tidus едва успява да разчисти една малка орда от по-скромни чудовища от "антуража" на Sin, когато с ослепителен блясък пред него се отваря магически портал. Той прекрачва прага и се озовава в света на Spira. За разлика от високотехнологичния Zanarkand в Spira властва религия, според която технологиите са най-голямото зло и съответно са забранени. Оказва се обаче, че двата свята имат сходен проблем – Sin. При пристигането си в Spira Tidus се среща с една малка "дружина" от заклинатели, воини и магьосници, които са си поставили за цел да открият Sin и да го заличат от лицето на земята. Между тях е и Yuna. Тя е дъщеря на Braska – последният заклинател, успял да прогони чудовището десетина години по-рано. Трябва ли да уточнявам, че между Yuna и Tidus ще завърти нещо...

Ново! Ново! Ново!

Добре познатата ATB (Active Time Battle) система е заменена от изцяло нов combat-модел, създаден от Тоширо Цушида, известен повече като режисьор на друг хит на Square – RPG-стратегията Front Mission. Накратко новата система се свежда до следното – между два хода по време на битки действието "замръзва" и в горния десен край на екрана се появява таблица с точната последователност от предстоящите ходове на твоите съекипници заедно с тези на противника. По думите на Цушида сан това позволява далеч по-стратегически подход към сраженията – не само заради възможността да си изградиш тактика за цялата битка, но най-вече заради нововъведението Interchange System. С думи прости – тази система ви позволява в произволен момент на мелето да смените кой да е от членовете на своя екип с друг, по-пригоден за конкретната пасмина от чудовища.

Героите ще трупат опит (experience) независимо от това дали са участвали в дадена битка или не. За да може да използва по-широк кръг от персонажи, играещият ще получава допълнителни experience точки за целия си екип. Освен това дизайнерът на действащите лица във Final Fantasy X Тетсуя Номура твърди, че специално е наблегнал на уникалните характеристики и способности на различните герои, така че геймърите да са по-заинтересовани да експериментират с възможно най-разнообразни комбинации.

Блицбол?!

Това е изцяло измислен спорт, невероятно популярен не само в родината на Tidus – Zanarkand, но в мистичната Spira, където се развива по-голямата част от действието на Final Fantasy X. Той се играе изцяло под вода и представлява странна комбинация от американски футбол и (под)водна топка. Звездите на блицбола могат да задържат дъха си до 40 минути и това тяхно умение играе ключова роля за успеха им в съревнованието. Любопитната новина е, че във Final Fantasy X всъщност ще ви се наложи да играете блитбол "на живо". Все пак RPG-ветераните могат да не се притесняват от този факт, тъй като всички ключови елементи (подаване, стрелба, блокиране и т.н) се изпълняват на ходове, съвсем в духа на поредицата.

RPG

PlayStation 2

автор	SCE
издател	Square

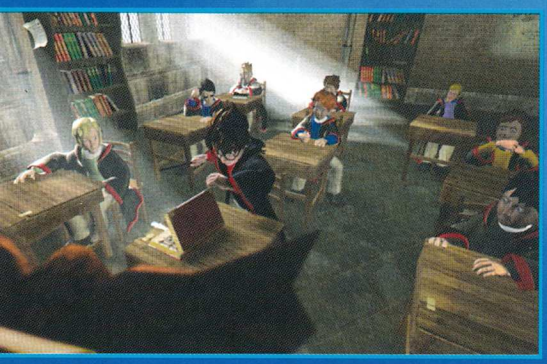
издател ELECTRONIC ARTS

автор ARGONAUT

Harry Potter and the Philosopher's Stone

PlayStation

След като Потър-манията прегази света, не беше трудно да се сети човек, че появата на игра със същото заглавие е неизбежна — също като шампионската титла на Левски :-)



В същност игрите от тази поредица ще бъдат общо седем, точно колкото ще бъдат и игралните филми — по една (един) за всяка от седемте книги, които Дж. К. Роулинг смята да посвети на невръстния очилат магьосник.

Общи приказки

Harry Potter and the Philosopher's Stone ще се появи в цели четири формата — PS One, PC, Game Boy Color и Game Boy Advanced. Добрата новина е, че всяка от версиите ще бъде различна от останалите, така че да използва максимално предимствата (и недостатъците) на всеки от форматите. Принципно събитията и в четирите игри ще се въртят свободно около историята на първата книга от поредицата, а действието започва от различни точки. Началото на PS One-версията например заварва нашия герой в магическото училище Хогуърт.

Бягане, скачане, магии и... Куиди-и-иич!!!

Играта ще бъде екшън-приключение със сериозен акцент върху действието, за сметка на стандартните за жанра логически загадки. И тъй като в самото начало Хари далеч не е чак толкова умел в магиите, предстои ви да учите и експериментирате с тях, преди да се почувствате в свои води. Все пак всичко е замислено така, че да бъде максимално забавно.

И като си говорим за забавление — какво ще кажете за малко куидич?! Прословутият "футбол с летящи метли" ще представлява съществена част от купона в PS One-версията. Специално за този формат са включени две различни игрови гледни точки — една високо над терена и друга, следяща Хари от "трето лице". Колкото до правилата на куидич, те ще бъдат максимално близки до описаните в книгата.

И още...

Една от малкото демонстрации, които успях да видя на живо, представляваше нещо като тримерен ролъркостър (сещате се за тази влудяваща атракция от увеселителните паркове, нали?), с който Хари се впуска в дебрите на Гринготс. Между другото действието ще е изпъстрено с подобни мини-игри, а идеята очевидно е била да се избегне каквато и да е монотонност и еднообразие. Солидна част от купона, разбира се, ще бъде свързана и с откриването на предмети и понятия, добре познати от книгата, като например невидимото наметало, шоколадовите жаби, картите с известни магьосници и прочее.

Спомене ли се игра, посветена на най-известния агент на Нейно Величество, задължително се прави аналогия с култовия Golden Eye на Rare (формат Nintendo 64). И обикновено репликата е нещо от сорта на "не е зле, но не е и Golden Eye". Може би (само може би) за пръв път сравнението ще е в полза на новото заглавие, а не на класиката.

Малко предистория

Едва ли някой истински Бонд-фен е бил твърде очарован от The World Is Not Enough, последното (засега) филмово превъплъщение на 007. Разочарованието от филма неминуемо се прехвърли и върху игрите, които по принцип трябваше да яхнат гребена на неговата популярност. Първоначално Electronic Arts планираха да пуснат игра с такова заглавие за цели четири платформи – PS One, PlayStation2, PC и Nintendo64, а всяко от изданията трябваше да бъде кажи-речи коренно различно от останалите. От тях бял свят видя само това за PS One, а оценките за него бяха в най-добрия случай "не е зле" (вж. увода по-горе).

Постепенно новата информация за останалите игри ставаше все по-малко и по-малко, докато накрая съвсем секна. И точно когато бяхме почти отписали The World Is Not Enough за PS2, EA обявиха, че не само не са зарязали проекта, но и са го доразвили. До такава степен, че всъщност вече трябва да се говори за съвсем различна, нова 007-игра – James Bond 007 in Agent Under Fire.

Доколко различна?

Накратко – съвсем. И не се опитвайте да си спомните по кой точно Бонд филм е правена играта. Защото такъв Бонд филм... просто няма. Това именно е уникалното на Agent Under Fire – историята на играта е напълно оригинална. Все едно, че ни се дава шансът да гледаме един изцяло нов епизод за подвизите на Агент 007, само дето този път главната роля е поверена на нас, геймърите. И тъй като идеята, поне на хартия, е била да се пресъздаде максимално точно атмосферата на едно филмово Бонд-приключение, бързам да добавя, че определението "first person shooter" е по-скоро условно.

За какво става въпрос, все пак...

Преди всичко гледната точка в играта е "от първо лице", т.е. вашата собствена. И наистина голяма част от геймплея в Agent Under Fire ще бъде свързана със стрелба на поразия. Арсеналът на мистър Бонд ще бъде в общи линии класически за жанра – пистолет (този път Wolfram P2K вместо добре познатия Walther PKK), пушка, няколко автоматични оръжия, гранатомет и, естествено, снайпер. Все пак не е зле да се очакват и приятни изненади в последния момент в посока по-голямо разнообразие.

НО... макар стрелбата да представлява грубо пресметнато 80% от Agent Under Fire, нещата съвсем не свършват дотук. Като начало "играчките" на Q отново ще играят ключова роля в геймплея. Засега се споменават само лазерен "резач", монтиран в ръчния часовник на мистър Бонд, "кука" със свръхтънка и свръхустойчива стоманено-не-знам-каква-си нишка за закачване по високи ръбове, джобен декодер за капризни електронни ключалки и реактивна "раница" за прелитане на кратки разстояния. Списъкът в окончателната версия едва ли ще е толкова кратък.

Дотук нищо чак толкова изненадващо. Истинската изненада всъщност идва от "автомобилните" мисии в Agent Under Fire. Най-общо казано те ще са свързани с карането на различни прочути Бонд-возила. Дотук са ясни поне три от тях – BMW 750L, BMW Z8 и добрият стар Aston Martin DB5.

В повечето случаи ще става въпрос "просто" за майсторско управление при (доста) висока скорост, но ще има и мисия (или мисии?), в която 007 ще трябва да отстрелва противниците си от люка на кола, управлявана от сексапилната Zoe Nightshade (също агент, но на ЦРУ).

Безспорно черешката върху тортата е мисията, в която ще трябва да си проправяте път с танк (!) по улиците на... Букурещ. И това определено не е майтап – да му мислят комшиите!

А, да, за малко да забравя...

Agent Under Fire изглежда наистина много добре. Не казвам "страхотно", защото засега съм виждал само скрийншотове, а както сами знаете "на картинка" доста игри изглеждат впечатляващо. Все пак си мисля, че и окончателната версия няма да ни разочарова. Така или иначе, остават ни броени дни преди премиерата към края на ноември. Очаквайте ревю в следващия брой.

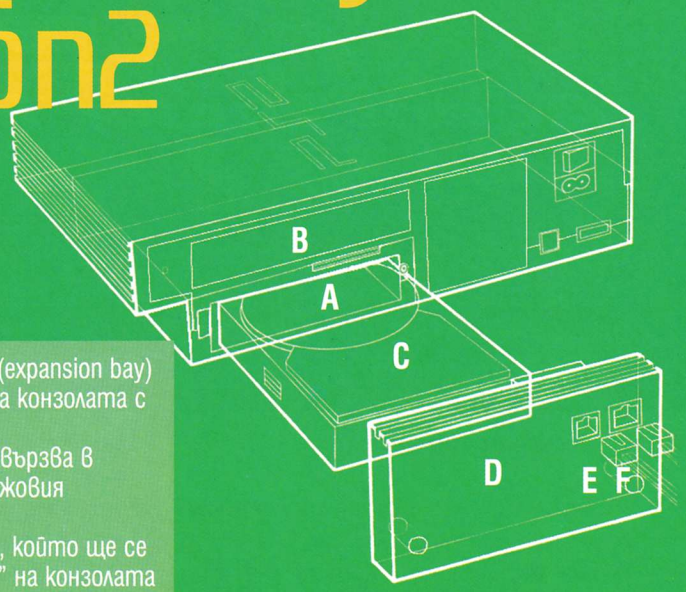
SHOOTER

PlayStation 2

автор	Redwood Shores
издател	Electronic Arts

Play (on-line) Station2

/продължение/



A гнездо за харддиска (expansion bay)
B порт за свързване на конзолата с мрежовия адаптер
C харддиск, който се свързва в задния си край с мрежовия адаптер
D мрежовият адаптер, който ще се прикрепя към "гърба" на конзолата
E конектор за 56k модем
F конектор за Broadband Ethernet

В предишния брой стигнахме до момента, в който нашият PlayStation2 се превърна в on-line машина. И все пак ще ни е необходим някакъв софтуер, за да завършим процеса. В случай че сте се сдобили с харддиск, проблемът ви е почти никакъв. На неговите 40 гигабайта ще има повече от достатъчно място за нужната програма, която да ви позволи достъп до Интернет. Но цената на харддиска (около 200 долара) едва ли ще стори поносима на всеки. Sony явно са наясно с евентуалния проблем и точно затова са се отказали от първоначалната идея харддискът и мрежовият адаптер да се продават единствено в пакет. Все пак цена от 40-тина долара само за мрежовия адаптер звучи доста поносимо. Вицепрезидентът на Sony Computer Entertainment Europe Фил Харисън твърди в едно свое интервю, че не е изключено мрежовият адаптер да се продава в комплект с CD-ROM диск, който да съдържа програмата, необходима за достъп до глобалната мрежа. Харисън разказва още, че практически е възможно тази програма да бъде толкова малка, че да се побере на стандартната 8-мегабайтова PS2-мемори карта. Уви, "ползването" в този случай почти със сигурност ще се ограничава до e-mail, chat и достъп до ограничен брой недотам претенциозни уебсайтове.

Но дори да разполагате със скъпоценния харддиск, идва ред на проблема с изображението. Всеки, който поне веднъж седмично използва по някакъв повод Интернет, няма начин да не забележи, че в графично отношение уебсайтовете са съобразени с разделителните способности на компютърните монитори. Стандартният телевизор работи на доста по-ниска резолюция, което означава, че почти всеки по-фин детайл на определен сайт на практика ще бъде неразличим на телевизионния екран.

Решенията отново са две. От Sony твърдят, че за онези, които искат да ползват Интернет най-вече за on-line игра и за информация, свързана с PlayStation2 (както и за всички останали уеб-услуги, предлагани от компанията), ще бъде осигурен специален "TV-friendly" интерфейс, който да се ползва без проблеми на кой да телевизор средна ръка. Но дори от Sony не могат да отрекат, че за пълноценен Интернет браузинг е необходим XGA-монитор — бил той производство на компанията или на кой да е друг разработчик на монитори. XGA (или Extended Graphics Array) е съкращение, с което се обозначават мониторите, пригодни да работят при по-високи (от тези на наложилите се в момента SVGA PC-монитори) разделителни способности. На тазгодишното изложение E3 Sony вече показаха прототипи на "официалните" PS2 XGA-монитор, клавиатура и мишка. И трите периферни устройства бяха изцяло в черно и представляваха наистина апетитна гледка заедно с и без друго добре изглеждащия PlayStation2. Това, което най-вероятно ще притъпи апетита на PS2 феновете, е цената на един XGA монитор. Става въпрос за сума от порядъка на неколкостотин (със сигурност над 500) долара.

Дойде ред да обобщим: on-line бъдещето на PlayStation2 ще бъде свързано с не едно и две важни решения, които самият потребител трябва да вземе. Но фактът е факт — видеоконзолите са на самия праг на Интернет, а това би могло да промени не само света на електронните развлечения, но и самия вездесъщ World Wide Web, а по този начин — и ежедневието на всеки от нас.

www.dandg-bg.com
D&G hi-tech center
01-09 Декември начало 10 часа
EXPO ВАРНА 2001
ПЪРВО НАЦИОНАЛНО HI-TECH EXPO
На 5 Декември специални гости на експото - Камен Воденичаров и Deep Zone Project !
Най-новото от света на високите технологии!
Специални цени и промоции!
Посетете От 1 До 9 Декември!
бул. "8-ми Приморски Полк" / ул. "д-р Басанович" N:6
тел: 052/304-242, 304-240
ГОЛЕМИ НАГРАДИ И ПОДАРЪЦИ!
hi tech expo D&G

PlayStation Cheats

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

За да отключите следните чийтове, трябва да спечелите три златни медала

Ето с колко скейтъри трябва да превъртите играта, за да получите следните бонуси:

01 – Darth Maul скейтър
02 – Wolverine скейтър
03 – отваря Warehouse Level
04 – Officer Dick скейтър
05 – Private Carra скейтър
06 – отваря Burnside Level
07 – Ollie, the Magic Bum скейтър
08 – Kelly Slater
09 – отваря Roswell Level
10 – Demoness скейтър
11 – Snowboard режим
12 – Always Special режим
13 – Perfect Rail Balance режим
14 – Super Stats Mode
15 – Giant режим
16 – Slowmo режим
17 – Perfect Manual Balance режим
18 – Tiny режим
19 – Moon Physics режим
20 – Expert режим
21 – First Person режим

Бонуси

Отваряне на Cruise Ship Level

Трябва да минете играта – не е задължително да изпълнявате всички условия

Pro Tape

Спечелете три златни медала в Careier режима.

Pro Bails Tape

Спечелете три каквито и да е медала, с който и да е скейтър

Pro Bails 2 Tape

Спечелете три златни медала в Career режима с Created Skater.

Secret Tape

Спечелете три златни медала със някой скрит персонаж.

Чийтове

Low Gravity

Паузирайте играта, задръжте L1 и натиснете Дя, Г.

Lower Gravity

Паузирайте играта, задръжте L1 и натиснете Г,Д.

Flip level:

Натиснете Start, за да паузирате играта, задръжте R2 и натиснете Ля, К, Т.

Stud режим:

Паузирайте играта и задръжте R2 + L2, натиснете X, X, Д, Д, Д.

Disco режим:

Паузирайте играта, задръжте R2 и натиснете Ля, Д, Дя.

Blood режим:

Паузирайте играта, задръжте R2 и натиснете Ля, Г, Д.

Super revert режим:

Паузирайте играта и задръжте R1, натиснете Г, Д, Дя.

Pen and ink режим:

Паузирайте играта и задръжте R2, натиснете Ля, Д, О.

Дебели скейтъри:

Паузирайте играта и задръжте R2, натиснете X, X, X ,X, Ля, X, X, X, X, Ля, X, X, X, X, Ля.

Слаби скейтъри:

Паузирайте играта и задръжте R2, натиснете X, X, X, X, K, X, X, X, X, K, X, X, X, X, K.

Допълнителни точки:

Паузирайте и задръжте R2, натиснете O,O,O, Дя, O, X, K. Ако повтаряте този код всеки рунд, ще получите златен медал.

V-RALLY

Всички коли и трофеи

В **Game Progression** прозореца натиснете L1, R1, Ля, Дя, Ля, Дя, Г, Д, Г, Д, X, X – със "Select" ще осветите празен квадрат и натиснете X, за да отворите всички коли и трофеи.

Cheat режим: Когато се появи логото на Infogrames, бързо натиснете Г, Д, Т, О. Ще се появи надпис "Lock Off". След това напишете някой от следващите кодове:

Ля+L1 – без time limit
Ля+L2 – 18 допълнителни narrow tracks
Ля+R2 – Позволява ви да рестартирате в Arcade режима
Ля, Дя – Debug режим
Ля+L2+L2+R1+R2 – Всички чийтове

KINETICA

Отваряне на филмчетата: Спечелете три сезона подред с първи места на всички състезания. Ще отключите тайните писти, включващи **Orbital Junction II**. След като го минете с победа на първо място, ще отключите всички анимации в играта video и тайния персонаж **CRANK**.

Suicide Slide track: В сезон 1 завършете всички състезания с победа на първо място, за да отключите Suicide Slide трасето в single race режима.

Lost City II track: В сезон 2 завършете всички състезания с победа на първо място, за да отключите трасето Lost City II в single race режима.

Orbital Junction II track: В сезон 3 завършете всички писти с победа на първо място, за да отключите пистата Orbital Junction II в single race режима.

Crank Place: Спечелете което и да е състезание на Orbital Junction II пистата.

Greck: Спечелете което и да е състезание на Lost City II пистата.

Siba: Спечелете което и да е състезание на Suicide Slide пистата.

Quick start: Натиснете Г и дайте газ веднага след като се появи надписът "Go"

mixed news

Nintendo gamecube клонинг

Matsushita Electric Industrial Co. LTD или с други думи фирмата, която седи зад търговската марка Panasonic, обяви в началото на месеца, че новият ѝ DVD-видеоплейър SL-GC10 ще бъде съвместим с Nintendo GameCube. Panasonic ще започнат продажбите на хибридната конзола в Япония на 14-ти декември. Машината е с кодово име "Q" и компанията смята да я предлага и online за приблизително $330 долара.

(по yahoo.com)

Дигитално облекло

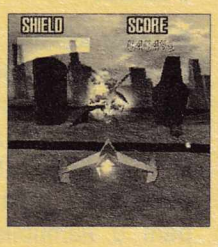
Идеята за преносимите компютри съвсем не е от вчера. Доволно количество от тях могат да бъдат намерени в магазините — в различни разновидности и с всевъзможни приложения. Повечето напредничави разработки в тази област са не само футуристични джаджи и далеч не изчерпват пълния спектър от мобилна машинария, за която сме чели в книжките с изпращели разкази. За добро или лошо обаче от ден на ден все повече се приближаваме към едно евентуално хипертехнологично бъдеще. По думите на EEtimes.com група учени разработват "умна нишка", която ще позволи превръщането на обикновените дрехи в специални проводници. Явно типовете от DARPA (Американската агенция за високотехнологични проекти към Министерството на отбраната например) доста са харесали идеята, тъй като са готови да инвестират чували с пари в създаването на стандарти за е-текстил. Основното нещо, което ще трябва да бъде направено за създаването на напълно "преносими" компютри, е разработката на светлоотделяща нишка, базирана на четирислоен органичен диод, който действа като стандартен пиксел.

Преносима записвачка от Sony

Sony винаги са на гребена на технологичната вълна. Не бива да ни учудва, когато именно оттам се появява поредната щуротия, този път под формата на тънички мобилни CD-RW и DVD-ROM устройства. Моделите са екипирани с PC Card (PCMCIA) и USB 2.0 интерфейси, както и софтуер за PC и Mac. Комбо-устройствата на Sony поддържат скорости на запис до 20x, а в допълнение имат PowerBurn технологията на Sony, която предпазва от bufrer under-run проблеми (когато данните не се подават достатъчно бързо от PC-то). Моделът VRX85A/A1 ще включва само Windows-ku софтуер и PC Card, а CRX85U/A2 ще става за двете платформи и ще работи USB 2.0. Някъде по Нова година ще видим на пазара и самите устройства, чиято цена би трябвало да варира около $330 без 1цент — по американски.

Игри за джобни PC-та

Финландската компания Fathammer (www.fathammer.com) е създала мултимедийна платформа за устройства, работещи с Microsoft PocketPC OS операционна система, Symbian OS и Mobile Linux. Тя носи името X-Forge и ще позволява лесното пренасяне на съществуващи приложения (предимно игри) върху джобните устройства. Основателите на компанията са ветерани от класическата демосцена и максимално добре знаят как да оптимизират код, така че 3D-shooter да може да бъде подкаран дори на джобно PC. Главният софтуерен архитект във фирмата RJ Mical е участвал в създаването на легендарните Commodore Amiga и джобната игрална система Atari Lynx. Samuli Syvahuoko пък е един от хората, обединени в демогрупата Future Crew, която е основният вдъхновител на цялата demo култура. Хората от Future Crew са и главни виновници за създаването на фирмата Remedy Entertainment, вдъхнала живот на легендарния Max Payne.



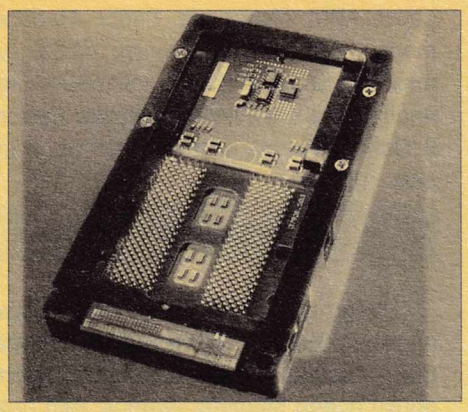
Дизайнерите на игри ще могат да използват X-Forge безпроблемно, тъй като имат на разположение C++ библиотеки и множество помощни инструменти за работа с графика и аудио. Според говорител на компанията пренасянето на всяко съществуващо заглавие не би трябвало да представлява проблем, стига да се редуцира броят на полигоните и размерът на текстурите. Единствената пречка е, че джобните устройства се чупят по-бързо от джойстиците.

(по Wired)

Нови твърди дискове

Hitachi представиха новите си продуктови линии — 3.5 инчов DK32EJ и 2.5 инчов DK23DA. DK32EJ предлагат обеми до 150GB при 10 000 оборота, а 2.5 инчовите са с размер до 40GB и допълнителна удароустойчивост. DK32EJ ще се появят с Ultra 320 SCSI или 2GB FCAL интерфейс през втората половина на 2002-ра.

IBM също обявиха нови дискове — Deskstar 120GXP е 3.5 инчов харддиск с обем от 120 гигабайта и 7200 оборота. Travelstar 60H с обем 60GB и скорост на въртене 5400 оборота е 2.5 инчов диск, предназначен за преносими компютри. Travelstar съществува и в 40GN вариант с размери 40, 30, 20 и 10GB и скорост 4200 оборота.



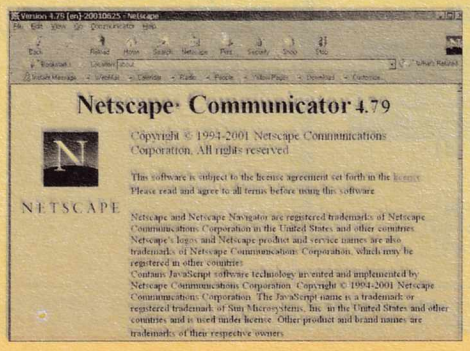
Проблеми с Itanium

Оказва се, че нещастия преследват новия процесор на Intel, който се появи през май тази година. Itanium вече се доставя на крайни потребители, но се оказва, че има сериозни проблеми с някои от конфигурациите, доставяни от Compaq — един от основните партньори на Intel. Въпреки че Intel не са потвърдили официално новината, те не отричат възможността да има проблем с Itanium. По думи на представител на компанията — това е нещо нормално за всеки нов продукт. Дали пък потребителите най-накрая не трябва да свикнат с идеята, че Intel са по-добри в писането на реклама, отколкото в домашната работа по предстоящите премиери.

(по The Inquirer)

Нови версии на Mozilla, Opera и стария Netscape Communicator

Макар че build-овете на Mozilla започнаха да се появяват относително често, последната (0.9.5) трябва да бъде отбелязана — дори само заради удобната tabs опция, която позволява отварянето на няколко web-страници в един прозорец, а всяка от тях е достъпна през меню със стандартни tab-бутони. Идеята за тази опция вероятно е заимствана от Opera — браузер, който вече няколко години се опитва да разбие монопола на IE и Navigator. Opera се приближава до версия 6.0, която ще е с преработен интерфейс, улесняващ (за пореден път) работата в мрежата. Интересно събитие е и появата на още една (вероятно последна) версия на стария Netscape Communicator — 4.79, която оправя наскоро открити бъгове в 4.78.



Папата с обръщение за Internet

Папа Джон Пол Дъ Секънд (известен и като Йоан Павел II), който е на 81 години и пише всичките си речи на ръка, ще направи обръщение, титулувано "Интернет: Нова среда за провъзгласяване на евангелието".

Римокатолическата църква е обявила, че обръщението ще бъде направено на 12-ти май идната година, но текстът ще бъде представен още на 24-ти януари, за да могат вярващите да се подготвят. Въпреки че папата е абсолютен лаик в областта на високите технологии, подобна реч може да се окаже официално одобряване на Internet като медия за религиозни комуникации. Въпреки това в някои страни с нехристиянска религиозна принадлежност Internet все още се смята за оръжие на дявола.

Продават космически совалки

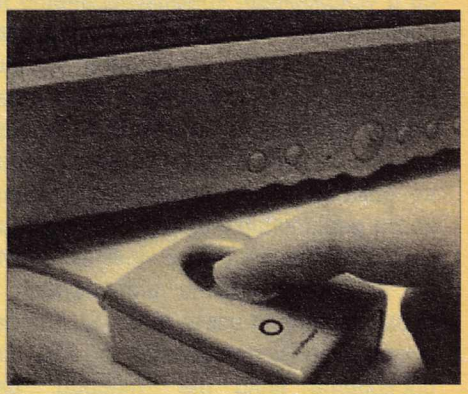
Ето и една новина, която може и да не е компютърджийска, но определено е любопитна. NASA предвижда приватизация на флотилията си от космически совалки с цел икономия на средства. По този начин операциите с тях няма вече да са под директния контрол на агенцията, която ще е по-скоро клиент. Всяко изстрелване на подобен космически кораб в орбита струва приблизително 400 милиона долара. Това е и една от причините за повечето полети до Международната космическа станция да се използват руски носители. Преди няколко години агенцията направи спогодба с частна компания, която трябва да подържа совалките, докато са на земята. Досега, благодарение на тази уговорка, са спестени около 1 милиард долара.

Приватизацията на совалките обаче е нож с две остриета, защото те се използват и за изнасяне на шпионски спътници в орбита, което гарантира стратегическата мощ на САЩ. Бюджетът на NASA обаче при всички положения ще бъде съкратен значително, което може да означава и приватизиране на стартовите площадки.

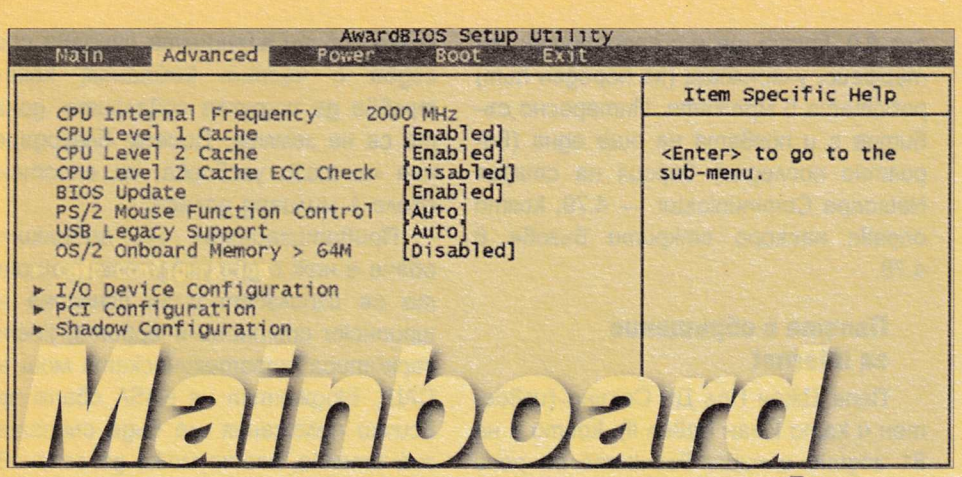
С пръст в Системата

Digital Persona, водеща компания (www.digitalpersona.com) в разработката на биометрични продукти за потребителския сегмент, обяви U.are.U Personal — система за разпознаване на пръстови отпечатъци, предназначена за използване с WindowsXP. С помощта на U.are.U Personal всеки потребител има възможност да използва отпечатъците си за влизане в системата, превключване между различните account на компютъра и бърз достъп до определени приложения.

U.are.U Personal представлява USB устройство за разпознаване на отпечатъци + софтуерен пакет с обща цена 69$. Microsoft са удостоили но-



вия начин за идентификация с "Designed for Windows XP" лепенка, което е форма на благословия от страна на софтуерния гигант и гарантира безпроблемната работа на устройството с новата операционна система. Според Джон Фредриксън от маркетинг отдела на Microsoft, използването на U.are.U Personal предоставя допълнително ниво на сигурност при login процедурата, тъй като елиминира нуждата от помнене на потребителско име и парола.



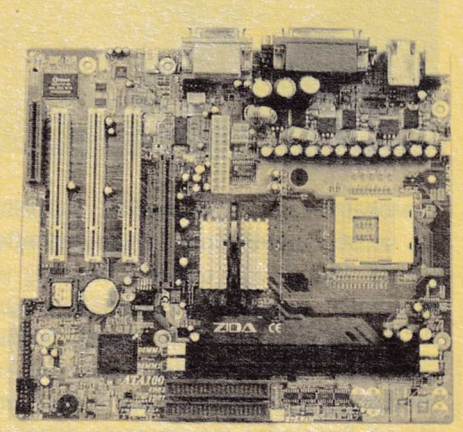
Mainboard tunning

За да изстискате от компютъра си максимална производителност, необходимо е да се отделя време за специфични операции като дефрагментиране на твърдия диск, почистване на Windows-инсталацията и не на последно място — фина настройка на основния компонент — дънната платка. Препоръчително е още при покупката да изберете по-хубав модел, в противен случай след донастройка ще се получи нещо като "Тунинг трабант" — тунинг-мунинг, ама трабант... (нека притежателите на немските возила не се обиждат!)

Опции в BIOS

Изключете (disable) тези компоненти, които не ползвате — в противен случаи те само заемат ресурси и усложняват конфигурирането на системата. Ако нямате флопидисково устройство, изключете флопиконтролера, а ако сте с вътрешен модем — изключете двата COM-порта (те се използват и за други неща, но докато не ви потрябват, могат да са деактивирани) и т.н. Тенденцията в момента е към премахването на всички остарели интерфейси и преминаването изяло към USB (за периферните устройства) и ATA (за дисковете били те "твърди" или DVD-RW). Активирайте (enable) кеш паметите от всякакъв вид, както и ускорените режими за достъп до дисковите устройства (UltraDMA, bus master, block mode transfers и т.н.).

При настройките на паметта и системните шини ще видите няколко стойности в наносекунди — повечето от тях се отнасят за времена на изчакване между процесора и RAM. Колкото по-малки са те, толкова по-пъргав е компютърът. Намалявайте ги колкото може, но все пак имайте предвид, че евтините памети (или по-старите като PC100) няма да издържат на по-агресивните (много къси) времена на изчакване, което ще доведе до нестабилност. Оптималната конфигурация е различна за всяко PC.



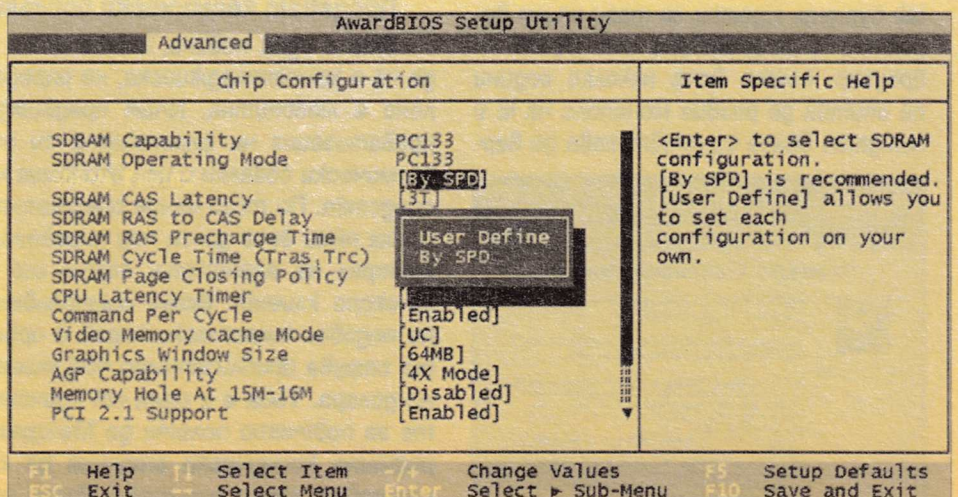
При избирането на режим за енергоспестяване внимавайте — за да се възползвате от новите възможности като hibernate (suspent-to-hard-disk), suspend-to-ram и т.н., трябва да активирате ACPI (Advanced Computer Power Interface), а не по-стария стандарт APM (Advanced Power Management). Естествено, след това ще трябва да направите съответните настройки и в Windows (Power Options в Control Panel), ако той не се сети сам. :)))

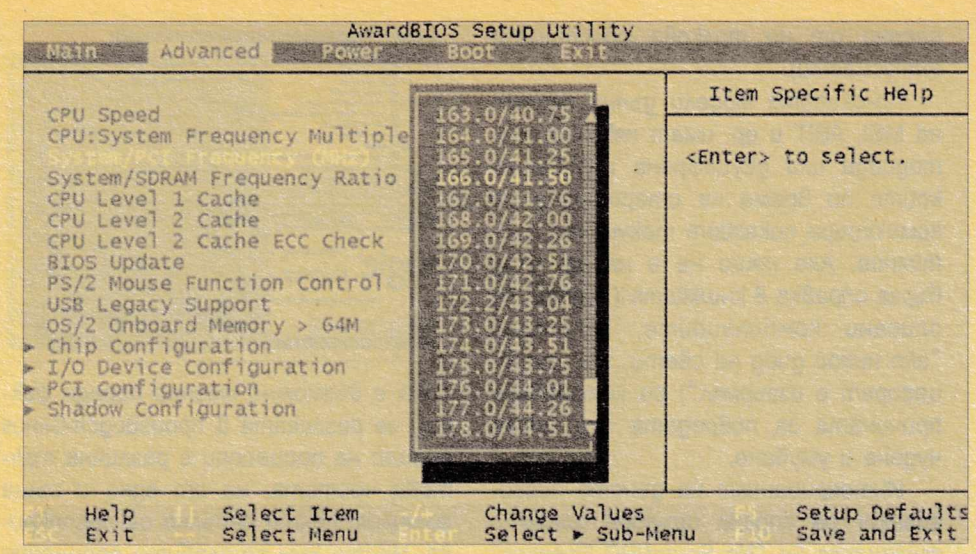
ВАЖНО!

Преди да правите каквито и било промени в една работеща конфигурация — запишете си "верните" настройки преди вашата намеса. Ако след това объркате прекалено много неща и компютърът въобще не стартира, проверете в книжката към дънната платка как се "изчиства" CMOS паметта (мястото, където се съхраняват BIOS-настройките). Това става с "Clear CMOS"-джъмпер, който се поставя за малко и се маха. Ако това не помогне или не намерите джъмпера, махнете батерията на CMOS-а от нейното гнездо и след малко я върнете. След изтриването на CMOS компютърът ще тръгне колкото да влезете в BIOS-а. Там изберете "Load BIOS safe defaults" (зареди стандартни настройки) или подобна команда (зависи от варианта на вашия BIOS). След това въведете предварително преписаните настройки и всичко ще работи както преди намесата ви.

Upgrade на BIOS

Всички съвременни дънни платки (от Triton VX за Pentium нататък) използват презаписваеми BIOS чипове. Номерът става като от интернет сайта на производителя на дъното или чипсета вземете по-нова версия на BIOS за вашето дъно (обикновено файл с разширение .bin или архив, който съдържа такъв файл). След това презапишете новите данни от файла





в BIOS-чипа с програма "за флашване", направена от производителя на BIOS-а.

Най-новият BIOS файл би трябвало да намерите на страницата на производителя на дънната ви платка (www.zida.com например или www.viatech.com), а флаш-програма може да има както там, така и на страницата на BIOS-производителя (виж на www.award.com или www.ami.com).

Напоследък се преминава от използващи "чист DOS" програмки (които изискват например системна дискета за компютри с WinAll) към Windows-приложения, които (освен че не изискват рестартиране под DOS) периодично ви напомнят да проверите за по-нова версия на BIOS или дори сами (ако сте свързани с Интернет) намират от сайта на дънната платка най-новата версия и то без вие да се намесвате да проверявате дали даденият BIOS е предназначен точно за вашето дъно. Има и системи (като HP Vectra), чийто системни инструменти са вградени в специален дял на твърдия диск и със собствен псевдо OS управляват процесите по изтегляне на нов BIOS и update.

Понякога се твърди, че ако едно нещо работи, по-добре е да не го пипате (тоест да не сменяте BIOS-а), но в случая това не е точно така. При дъна от по-ново поколение всяка следваща BIOS-версия подобрява производителността и стабилността с по няколко процента. Реномираните производители на дънни платки се отличават с това, че доста често обновяват BIOS-ите дори на по-стари продукти, предоставят бета-версии на новите и като цяло предлагат по-добра поддръжка в сравнение с никому неизвестните фабрики.

ВАЖНО!

Преди да запишете новия BIOS, всички програми ви предлагат да запазят стария (работещия в момента на записване) на дискета (backup). Възползвайте се задължително от това. Ако след осъвременяването се появи проблем, ще можете просто да върнете предишната нормално работеща версия.

Възможно е да объркате имената на файловете (или нещо подобно) и да запишете нещо съвсем неподходящо (например BIOS за друга ревизия на дънната платка). Тогава компютърът въобще няма да се стартира, така че няма да можете да върнете запазения backup-BIOS. Същото неприятно положение ще се получи и ако докато записвате спре захранването. Някои компютърни фирми предлагат услугата да възстановят такъв "прецакан" BIOS, но още по-добрият вариант е дънна платка с DualBIOS.

Тези дъна имат по два BIOS-чипа — ако нещо се случи с първия, активира се вторият (който със сигурност работи) и компютърът потегля както обикновено. Ако искате да експериментирате с вируси, изтриващи BIOS-а, най-добре си купете дъно с DualBIOS...

Драйвери

Всеки компонент в компютъра работи благодарение на драйвер, който се зарежда от Windows (ControlPanel->System(->Hardware)->Device Manger). Добре е всички устройства да са с най-новите драйвери, но в повечето случаи единствено видеокартите и дънните платки наистина заслужават чест update. Драйвери за дънната платка можете да свалите от страницата на производителя, но обикновено е по-добре да потърсите при производителя на чипсета (например www.intel.com ако сте с BX, i815, i845 и т.н. дъно). Чипсетът всъщност са онези чипове, които се грижат за основните функции на дъното и обикновено на страниците на съответните производители — www.VIA.com.tw, www.AMD.com и др. има по-нови версии на драйверите и по-изчерпателна информация. Интересен момент при изтеглянето на драйвери за VIA чипсети с интегрирано Savage4 видео (PM133, KM133) е това, че самите файлове са на FTP-сървър ranger.s3graphics.com като достъпът до него не е свободен, а е със специални име и парола (archive, archive или viaarena, viaarena). Най-добре е да проверите текущата парола на страницата на VIA.

След като от страницата на чипсет-производителя си свалите най-новия комплект драйвери, оказвате се или с удобна InstallShield програмка, която сама свършва всичко необходимо за инсталацията, или с куп .inf, .dll, .wdm файлове, които представляват същинските драйвери. Ако попаднете във втората ситуация, прочетете много внимателно всички readme-файлове и FAQ-ове (Frequently Asked Questions) от web-страницата и последователно следвайте инструкциите. Обикновено първо се инсталира основният .inf файл за чипсета, който позволява на Windows правилно да разпознае отделните компоненти. След това се инсталират AGP-драйверът, PCI, IDE, USB-контролерите и чак след като приключите с драйверите на чипсета, можете да пристъпите към драйверите на видеокартата или друга периферия.

В случай че объркате нещата, влезте в Safe Mode (задръжте Ctrl след като се появи таблицата след стартиране). В System Properties деинсталирайте (uninstall) всички уст-

Internet Club
Lagera
Internet ★ IRC ★ ICQ
E-mail
tel: 953 3214
e-mail: Lagera@bg-peering.com

ройства, които сте опитали да промените, но е възникнал проблем (обикновено са отбелязани с въпросителен или удивителен знак). Добре би било, ако отидете и в директорията windows\inf и премахнете (отново с uninstall или направо delete) .inf файловете, добавени при настъпването на проблема. След рестартиране на Windows ще открие деинсталираните устройства и операционната система ще поиска драйвер за тях ("лошите драйвери" няма да са достъпни, защото сте премахнали техните .inf файлове). В този случай може да укажете използване на стандартния драйвер или да експериментирате отново с обновената версия.

В WindowsXP положението с драйверите е малко по-различно. Тази нова ОС е доста злояда, особено когато някой се опита да й инсталира драйвери за Win2k. Тъй като е много вероятно те да не тръгнат, XP има вградена възможност да възстанови стария драйвер, което става чрез опцията Rollback Driver, достъпна за всяко устройство в списъка на Device Manager.

Екстри по дънните платки

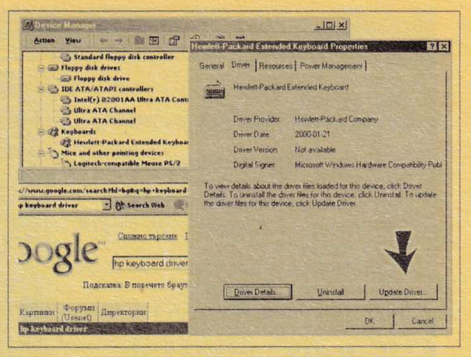
Компютърните ентусиасти, които непрекъснато човъркат нещо по конфигурацията си, сменят, добавят и пробват различни компоненти, ще се зарадват много на някои нововъведения, появяващи се напоследък (на същите нововъведения ще се зарадват и техниците по поддръжката, които оправят "подобренията", нанесени от не толкова способните ентусиасти).

По-скъпите модели дънни платки на MSI, ABIT и др. имат няколко светодиода или двуцифрена индикация, които по време на стартиране на компютъра показват текущото състояние. Ако нещо не е наред, след бърза справка в книжката (където са описани комбинациите, например: "ако никой диод не свети, значи процесорът е изгърмял") се установява причината за повредата без много чудене и умуване.

Интегрираният на дъното пиезоspeaker се справя що-годе добре с функцията на "No Sound/PC Speaker" в кутията. Той бибитка с нещо като морзов код, указващ повредата (ако има такава). Още по-иновативна е системата, при която през интегрирания AC'97 контролер на дъното (ако сте включили колонки, разбира се) човешки глас ви обяснява на чист английски (или китайски) какъв е проблемът. В добавка към светлинната и звуковата сигнализация понякога има и два мини-бутона, които изпълняват функциите на RESET и POWER. Голямо удобство, ако сте извадили всичко от кутията, работите само със захранване и нямате отвертка под ръка за "ръчно" активиране на RESET или POWER.

Overclock

Наричат го "изпържване" или "издуване" на процесора, а по-описателният превод е "пускане на процесора на по-висока от препоръчаната от производителя тактова честота".

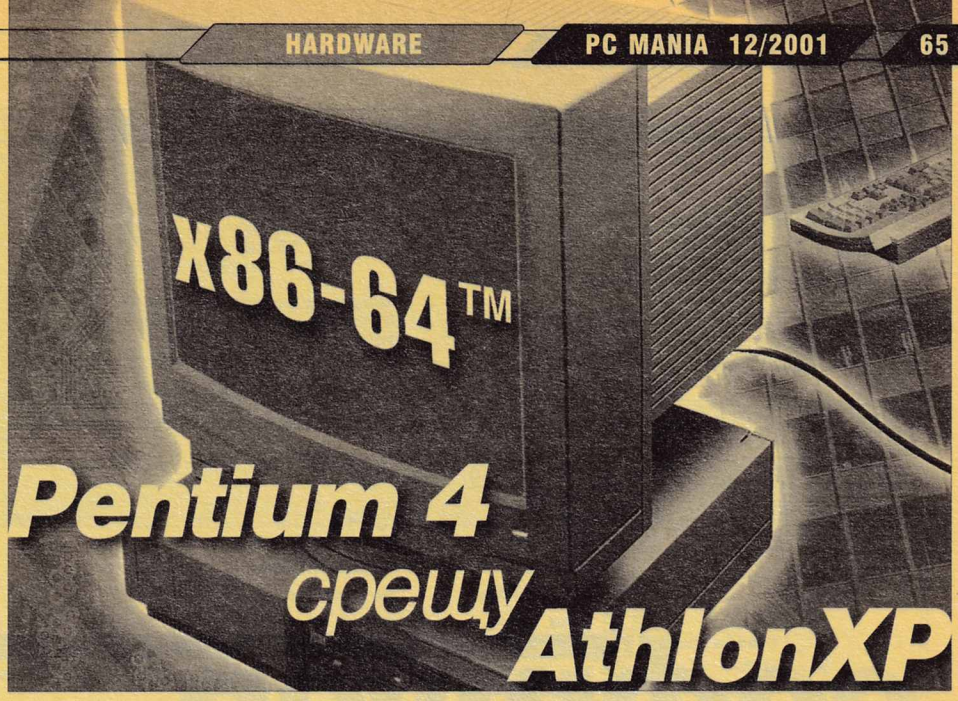


Това е възможно именно поради факта, че разликата в производствения процес на процесори с различна тактова честота, но от една и съща фамилия, почти напълно се припокрива. Често към по-слабите процесори може да се "долее" по някой друг мегахерц. Тактовата честота се получава като външната тактова честота (на шината) се умножи по някакъв коефициент (напр. 133*6~ 800MHz).

Intel-процесорите са с фиксиран множител и при тях overclock-ът става като се увеличи (в BIOS или с джъмпери) тактовата честота на системната шина (между 66 и 166MHz, при сегашните дъна, памети и процесори по-висока трудно се получава). При този ход се увеличава скоростта и на други компоненти, затова не винаги е успешен. Ако се придържате към стандартните шини 66, 100, 133 MHz, няма да имате проблеми (например Celeron с 66 MHz шина да работи на 100MHz).

При AMD процесорите може да се променя и множителят, но в зависимост от модела (K6, Duron/Athlon) това става по различен начин. Отново дънната платк а определя кои са възможните множители. Повечето дъна предлагат и възможност за увеличение на напрежението на процесора. Избягвайте напрежения с над 8% по-големи от официално зададеното (т.е. на 1.7V процесор не подавайте повече от 1.85V). По принцип колкото по-голямо е напрежението, толкова по-висока тактова честота може да достигне даден чип. Но внимавайте — ако прекалите, можете да "препържите" процесора и вместо безплатен ъпгрейд, да дадете пари за нов. Винаги осигурявайте адекватно охлаждане (голям радиатор и бърз вентилатор), дори ако не смятате да пускате процесора на повече, отколкото пише върху него.

Стоян Спахиев



Pentium 4 срещу AthlonXP

В момента AMD отново се опитват (след Cyrix 6x86, AMD K5, Rise mP6) да въведат система за обозначаване на процесорите не по тактова честота, а по "реална производителност". Това е необходимо тъй като при еднакви тактови честоти AthlonXP свършва повече работа, отколкото Pentium 4. Затова, когато клиентите си избират процесор, не трябва да се ръководят единствено и само от тактовата честота, а от това за колко време би се изпълнила дадена операция (тактовата честота е само един от многото фактори, определящи бързодействието).

AMD Model Number

AthlonXP процесорите се означават с т.н. моделен номер, който представлява четирицифрено число (с плюсче), отговарящо на тактовата честота на "друг, сравним" процесор със съответната производителност (измерена в определени тестващи програми като ZD WinBench, 3DMark и т.н.). Например AthlonXP 1800+ е с тактова честота 1533MHz и производителност по-добра от тази на "друг" процесор, работещ на 1800MHz. Няколко пъти казвам "друг" вместо конкретно име. Според AMD процесорът, по който се сравнява новият AthlonXP (Palomino-ядро), е предишният Athlon с Thunderbird-ядро. От друга страна за всеки е очевидно, че конкурент на AthlonXP не е старият процесор с Thunderbird-ядро, а Pentium 4, който работи на по-високи честоти.

В случая за потребителите е добре, че новите означения са доста консервативни и не са подвеждащ рекламен трик — AthlonXP 1800+ е по-бърз от Pentium4 на 1.8GHz на всички тестове, а при повечето е по-бърз дори от 2GHz P4.

Intel Pentium 4

Произвежда се по 0.18μm технология (ядро Willamette), оптимизиран е за висока тактова честота (намалявайки броя операции в един такт). Засега е с 256K кеш от второ ниво, а този от първо ниво е разделен на 8K за данни плюс кеширане на микрооперациите. Работи със 100MHz шина с учетворяване на ефективния трансфер (= 400MHz). Поддържат се наборите инструкции MMX, SSE и SSE2. Предлага се с тактови честоти от 1.3GHz до 2GHz през 100MHz. Има две разновидности на цокъла му: с 432 и с 478 извода. Socket478 е поновият вариант, който ще поддържа и очакваните догодина 0.13μm Pentium4-модели. До края на годината S432 ще бъде напълно спрян от производство, затова ако се спрете на Pentium4, в никакъв случай не взимайте Socket432. За Pentium 4 в момента има две Intel платформи: i850 и i845, а отскоро и една от VIA — P4X266. Първият чипсет използва Rambus-памет (два канала PC800, 3.2GB/s скорост), която значително оскъпява системите. i845 работи с SDRAM (един канал PC133, 1GB/s) и е почти толкова по-бавен от i850, колкото е и по-евтин. P4X266 работи с DDR266 SDRAM памет и освен че е с 64-битова шина към паметта (i850 е с двоен 16-битов канал), се продава в по-евтини дъна.

AthlonXP

По-малко от месец след появата на Athlon XP, тактовата му честота се повиши с "една стъпка" (със 100 по-голям моделен номер, 66MHz тактова честота). Най-бързият в момента е 1900+ работещ на 1.6GHz (реално производителност по-добра от 2GHz P4). AthonXP е с Palomino-ядро, произвежда по 0.18μm медна технология, има 256K кеш от второ и 128K кеш от първо ниво. Поддържа наборите инструкции MMX, SSE и 3DNow! Extended. Работи със 133MHz шина с удвояване (=266MHz). AthlonXP поддържа форма на data prefetching (както и P4) — тъй като работи със сравнително бърза системна шина, използва моментите, когато не е напълно натоварена, за да извлече предварително данни от паметта, които ще са необходими за следващите изчисления. Откъм платформи AthlonXP не може да се оплаче: VIA KT266A (един канал PC2100, 2.1GB/s), NVIDA nForce 420 (два канала PC2100, 4.2GB/s) с Geforce2MX-видео, SiS735 (един канал PC2100, 2.1GB/s). Последният чипсет е особено атрактивен — по производителност е почти равен на двата флагмана, а по цена — на по-старите SDRAM чипсети. Дъна с KT266, ALi Magic, AMD760, SiS730, KM133A, KT133A си струва да се купуват, само ако са на изключително изгодна цена.

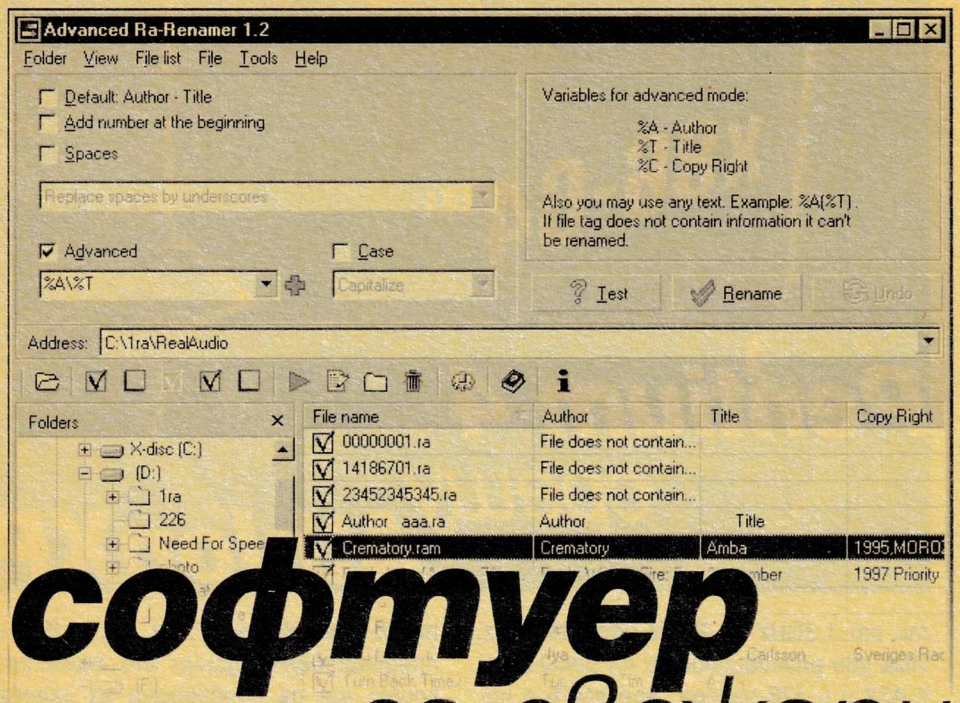
Покупка

AthlonXP предлага не само по-добра производителност от еквивалентен (по ModelNumer и още повече — по честота) Pentium4, но и се продава за по-малко пари. Прибавете към това и по-богатия избор на дънни платки и чипсети и изборът никак няма да е труден: AthlonXP. По-малкият му (и по-евтин) брат Duron също е доста атрактивен като моделите над 1GHz и повече имат всички подобрения на Palomino-ядрото.

В бъдеще

Самите процесори няма да предложат нещо ново освен мегахерци, но платформите (и P4 и Athlon) ще се обогатят с чипсети, поддържащи ATA133, DDR333 (2.7GB/s), USB2.0, AGP8x и по-нови 3D-ядра за интегрираните модели (очаква се SiS315-видеото в SiS645 и SiS745 чипсетите да бъде на нивото на Geforce2 MX200).

Стоян Спахиев



софтуер за свежари

CloneCD 3.1.1

сайт *www.elby.org*
размер *2.15 MB*
лиценз *Shareware*

Един от най-известните репликатори на CD-та. Позволява създаването на image-и (голям файл с данните, свалени 1:1 от CD-то), записването на CD-та от такива файлове или директно откопиране на CD върху друг диск. Тъй като CloneCD чете данните, без да размества и един байт, копието се получава физически едно към едно с оригинала. Освен това има възможност да пропуска съобщенията за грешки, да поправя част от тях и т.н.

Напоследък повечето легални CD-та се записват на CD носители, които имат специална защита, непреодолима с просто копиране на всички файлове. С няколкото допълнителни plug-in-и, които се въртят из Мрежата, решавате и този проблем. Все пак дисковете се надраскват, а закупеният софтуер си е ваш. За десерт авторите на CloneCD са добавили и своя собствена skinning система.

Tag&Rename 2.0

сайт *http://www.softpointer.com*
размер *1.2 MB*
лиценз *Shareware, 30 дни, $24.95*

Задължителна програма за всеки, който д ържи тонове музика по хард-диска си (май всички сме така). Ще я харесате много, ако често rip-вате от CD-та. Основната и функция е редактирането на ID3 таговете на MP3-ките. Тя обаче е съпътствана още от възможност за автоматично преименуване на файловете и автоматичното създаване на тагове според зададен начин. Възможно е търсене на имена на песни и цели албуми в CDDB и Allmusic.net. Можете да организирате песните във файлови листи, да ги прослушвате и всичко това е придружено от цветен и свеж интерфейс. Вероятно ще стане любимия ви инструмент за организация на музика.

EncSpot 1.0

сайт *www.guerillasoft.com*
размер *285 KB*
лиценз *freeware*

При компресиране на музика в MP3 формат винаги се губи голяма част от информационния поток. Макар че всеки encoder смята себе си за най-добрия, има такива, които позволяват създаване на MP3-ки с по-малка чуваема загуба на качеството на звука. С развитието на encoder-ите все по-възможно е да се доближите до така нареченото "CD качество". Все пак не всеки има толкова чувствителен слух, че да усети разликите. Тогава на помощ идва EncSpot. Това е програма, която анализира MP3 файловете и вади информация за това с кой encoder са били създадени, версията му, битрейта, дали MP3-ката е свалена докрай и като резултат изчислява информационно поле за качеството на звука, оцветено в стил светофар – от зелено (за добро), до червено (за лошо).

Голяма част от музиката в Интернет е encode-вана от хора, които не са съвсем наясно как трябва да се прави това. Нищо чудно да откриете много песни, които нямат зелена светлина. Така ще можете да ги потърсите отново или най-добре да си ги encode-нете сами, преди да запишете CD-тата със сетове. Незаменима програма за меломаните и за всеки, който смята да пуска MP3-ки на по-качествена sound-система.

K-Melon 0.6

сайт *kmeleon.sourceforge.net*
размер *3.98 MB*
лиценз *Freeware*

Браузърите винаги са били тема за разговор сред Интернет пристрастените. Въпреки че Interenet Explorer засега печели битките, войната още не е свършила. Напоследък се появяват все повече различни браузъри на основата на рендеринг машината Gecko на Mozilla (http://www.mozilla.org). Един от тях е проектът K-Melon. Той е нещо като олекотена версия на Mozilla и Netscape и е създаден по идея от аналогичния Galeon за X-Windows. Положителните му качества са висока скорост, простота и размер. След първоначалното стартиране, при което кешира необходимите startup данни, K-melon зарежда осезаемо по-бързо от вградения Internet Explorer, да не говорим за тромавия Netscape. Извикването на нови прозорци става през иконата на launcher-а му, разположена в traybar-а. Интерфейсът е олекотен, но въпреки това получавате правилен рендъринг на CSS и JavaScript. Разбира се, липсват някои от разширените възможности, например Flash. Можете да ползвате plug-in-ите, които идват при инсталация, за да прехвърлите Favorites и Bookmarks от Explorer и Netscape. А размерът на самата инсталация е чудесно допълнение към общия списък с предимства – работещ браузър само за 4MB. Сравнете само с Explorer и Netscape...

CopyFaster 1.0 Final Release

сайт *www.lowtek.com/copyfaster*
размер *101K*
лиценз *Shareware*
$9.99, 30 дни evaluation

Някой мрачен следобед най-накрая

сядате и решавате да организирате разхвърляните по харда файлове. Отваряте Windows Exporer и след малко изпадате в ужас от създалата се ситуация – по-лоша от стая с трима обитатели. Дискът започва да се дере като Жана Д'Арк на кладата, макар и да е с ATA-100 интерфейс и обещание за светкавични трансфери. След няколко часа половината от файловете не са си по местата, но проблемът не е във вас. Преди да се откажете от подреждането, опитайте с CopyFaster.

Тази малка програмка прави чудеса като успява да ускори процеса копиране до 185%. Изпробвах я с известна доза недоверие, но се оказа, че цифрата не е просто рекламен трик. CopyFaster се стреми да изчете първо онези части от данните, които в момента са най-близко до главата на диска. Така спестява от постоянното й движение съответно време и излишно чегъртане. Освен това пропуска кеширането на файловете от Windows. То в действителност ускорява достъпа до блокове от твърдия диск, но само когато правите неколкократни обръщения до тях – нещо, което не се случва при копиране. Единственият минус на CopyFaster е, че работи само на Windows 2000 и XP.

CPUCool 7.0.2.25 Beta

сайт *www.podien.onlinehome.de*
размер *2.4 MB*
лиценз *Shareware, $13, 30 дни*

Макар името да подвежда CPUCool може много повече от това да следи температурата на процесора. Получавате поглед над всички основни параметри като скорост на процесора, обороти на вентилаторите, няколко показатели за температурата, волтажа, трансфера по харддиска и паметта. Всичко това може да бъде визуализирано по няколко удобни начина под формата на графики, таблици с числа, tray-икона или комбинация от тях. Истински ценното е, че можете да контролирате голяма част от тези показатели.

Програмата предлага и няколко възможности за оптимизация на процесора и паметта. Версия 7.x ползва и технологията S.M.A.R.T (Self Monitoring, Analysis and Reporting Technology), която съобщава за възможното възникване на грешки по харддисковете. Привлекателна е и заради редовното и бързо добавяне на поддръжка за най-новия произведен хардуер.

PowerStrip 3.0.2

сайт *www.entechtaiwan.com*
размер *569 KB*
лиценз *Shareware, 30 дни*

Скорост, скорост, скорост... мечтата на всеки истински геймър. Искате да подкарате гадната игра поплавно, с повече кадри и едно от нещата, които ще ви помогнат, е PowerStrip. Представлява програма, предоставяща достъп и позволяваща промяната на много неподозирани опции на видеокартата. Можете да се бъзикате със czzzkоростта на графичния процесор и паметта, ако ви стиска.

Да включвате и изключвате неща, като точността при числа с плаваща запетая, опциите на OpenGL и DirectX. Освен за маниаците на тема "един кадър в повече", има и настройки на цветовете, монитора и различните приложения. Можете да създадете и профили, така че след стартиране на дадена програма мониторът и видеокарта да преминат на настройките, които вие сте преценили като подходящи за това приложение.

Всички конфигурационни промени могат да се запазват в такива профили, дори да не са свързани с определени приложения, а полезният бутон за възстановяване на стандартните опции присъства във всяко меню.

NVMax 3.00.72 Beta

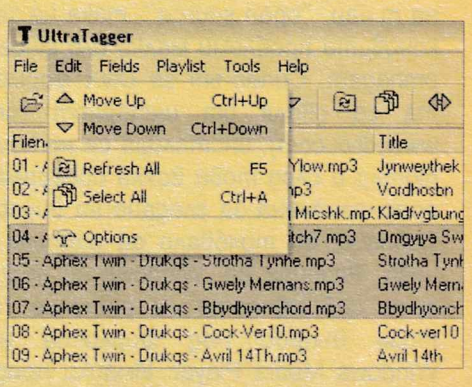
сайт *http://www.nvmax.com*
размер *1.22 MB*
лиценз *freeware*

Видеокартите на nVidia (http://www.nvidia.com) са най-разпространените и ето защо този написан специално за тях tweaker заслужава внимание. Интерфейсът е замислен добре, като различните опции са събрани на категории. Имате достъп до тях чрез един icon-bar със симпатично изрисувани иконки. Логично – след като е специализирана за nVidia чипове, NVMax ви предлага огромен набор от настройки именно за видеокартите на nVidia. Можете да попроменяте AGP опциите, скоростта на паметта и процесора, цветовете и много повече от настройките по OpenGL и DirectX, отколкото ако ползвате стандартното приложение на nVidia, което идва с драйверите. Програмата е задължителна за фенове на тези карти, особено ако търсят добра оптимизация.

UltraTagger 1.2

сайт *www.ultratagger.com*
размер *913KB*
лиценз *Shareware, 30 дни*

UltraTagger не е чудо на софтуерната индустрия, но предлага удобен и приятен начин за редактирането на ID3 таговете на вашите MP3-ки. Особено полезна, ако решите да ги класифицирате, а и работи с всички версии на ID3. Може да създава и списъци с песни. Много добра е възможността, която позволява на програмата сама да отгатва полетата в ID3 според това как се казва файлът. Освен това може да се използва за прослушване на песните и за преобразуване WAV файлове в MP3 и обратно.



Weather1 3.22.4 Beta

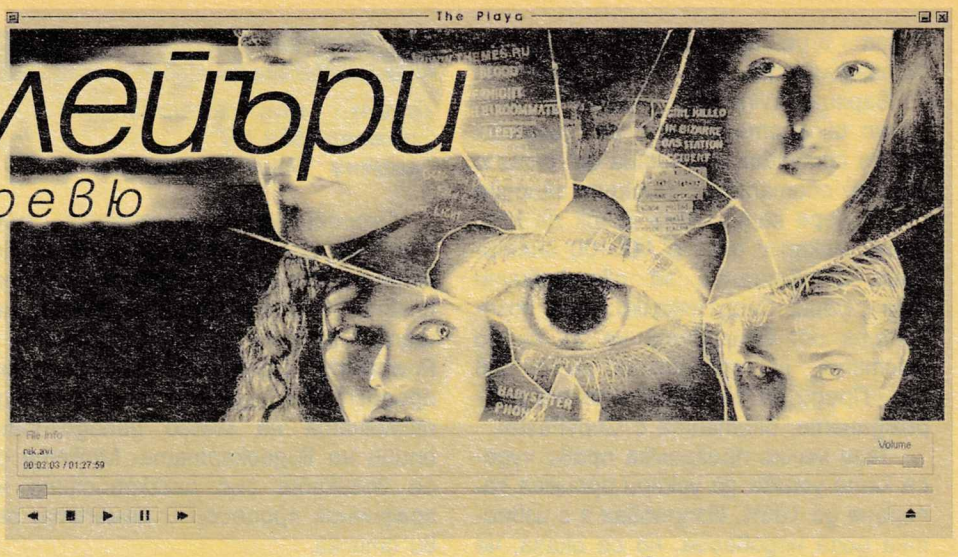
сайт *http://www.weather1.com*
размер *3270 KB*
лиценз *Shareware*

Дойде есента, а и тя се е забързала да ни зареже на неприветливата зима. Хубаво е, когато на човек му щъкне изведнъж да се изнесе от PC-то по посока някой приятел или party да знае колко топло да се облече. На всичкото отгореслънцето последните дни много лъжливо грее, та се къса. Този небесен обект винаги е бил подла натура в желанието си или да ни изгори кожичката, или да ни прикотка на -5 градуса само по пуловер. С Weather1 интернет маниаците държат нещата под контрол. Маниаците, защото, за да работи програмата, ще ви трябва постоянна връзка към мрежата. Под контр ол, защото тя ви дава детайлна информация за климатичната обстановка в обкръжаващия свят. За България има основните големи градове. Дава и прогноза за следващите няколко дни. Може да показва и метеорологични карти. Много е полезна, но малко нестабилна, поне в последната си бета версия.

Марин Маринов

DivX плейъри

сравнително ревю



Филмите, свалени от DVD и компресирани в DivX формат, започнаха да стават все по-популярни по целия свят, явявайки се нещо като голям брат на любимите на всички ни MP3 музикални файлове (всъщност звуците в DivX формат са си именно в MP3). Доскоро този формат за видеофайлове не бе съвсем легален. Сега обаче той е напълно пренаписан и се развива безплатно от ентусиасти в цял свят под формата на т.нар. "open source", така че законовите проблеми малко или много отпадат. Codec-ът за DivX формата се сваля от интернет (от www.divx.com), инсталира се на компютър и след това всяка програма, предназначена за гледане на видеофайлове, би трябвало да работи с него. Разбира се, Windows ни предлага собственото си решение по този въпрос под формата на Windows Media Player. Имайки предвид тоталната липса на каквито и да е опции, предназначени специално за гледане на DivX филми, обаче е най-добре той да се пропусне и да се хвърли едно око на най-използваните видеоплейъри напоследък. Освен всичко друго може да ги намерите на CD-то към списанието.

MicroDVD

http://www.tiasoft.de

Според мнозина MicroDVD е флагманът на видеовъзпроизвеждащите програмки. Основната цел на създателите му е да направят оперирането с DivX филми максимално наподобяващо работата с DVD-та. Интерфейсът му почти съвпада с този на PowerDVD, който е сред най-популярните DVD-плейъри. Всъщност философията на хората от TiaSoft е, че DivX-компресираният филм, заедно със свалените субтитри, менюта и т.н. представляват едно "микро-DVD". Програмата поддържа всички функции за DivX, които могат да ви хрумнат, вкл. филтри, възможност за пускане на допълнителен език (някои DVD-та имат такова нещо), субтитри и т.н. Друга интересна функция е специалният формат, който MicroDVD поддържа за използване на навигационните менюта от DVD-то (стига да са свалени както трябва). Програмата има огромно количество различни настройки – автоматично разпознаване на DivX филми по харддиска, възможност за използване на 2 cdrom устройства (ако филмът е на 2 диска), плейлист с много опции и т.н. Може да се наглася автоматично започване на филма след определен брой секунди при липса на активност в програмата, както и запазване на точната позиция на филма, когато той се спре. Не на последно място можем да споменем и поддръжката на IR дистанционно управление, което е наистина голям плюс.

BSPlayer

http://bsplayer.cjb.net

BSPlayer, поне според мен, е най-използваният DivX-плейър напоследък и предвид качествата му това не е никак изненадващо. Той има огромно количество настройки (9 екрана) – възможност за нагласяне на цветови баланс, конфигурация на DirectShow филтъра, подробно нагласяне на субтитрите и т.н., и т.н. Поддръжката на Winamp DSP плъгините пък позволява безкрайни подобрения на звука. Стандартният интерфейс на програмата не може да се състезава за дизайнерска награда, но това се компенсира от пълната поддръжка на скинове от интернет, някои от които са наистина добри. Всички нормални функции на видеоплейър са застъпени – плейлист, различни големини на видеопрозореца, смяна на честотата на опресняване на монитора при гледане на пълен екран, команда за "capture" на отделни сцени, различни скорости при показване на филма (1/2, нормална скорост, 2x) и т.н. Удобна опция е слагането на "отметки" на определени моменти от филма, за да може лесно и бързо да се връщате към тях. Като лек проблем може да се изтъкне плъзгачът за звука, който при намаляване на 80% почти изцяло заглушава всичко.

Тук също има многоезични филми, както и възможност за пускане на външен аудиофайл. Освен това BSPlayer е и доста скромен откъм системни изисквания, което го прави много широко приложим, особено сред тукашните, често не най-нови компютри. Освен това вградените му менюта на български (и на куп други езици) го превръщат в още по-привлекателен за родния видеолюбител.

GDivX Player

http://www.DivXity.com

Симпатична, лека и лесна за използване програма с удобен интерфейс, който прилича доста на любимия на всички ни Winamp. Плейърът няма много настройки, но поддържа най-важните и най-основните неща – автоматично пускане на филми, плейлист, субтитри и т.н. Липсата на възможности за конфигурация е недостатък, но за по-непретенциозните потребители програмата е идеална, предвид малкото ресурси, които изисква, и лесното ѝ използване.

PowerDivX

blacksunsoft.DivX-digest.com

Един наистина амбициозен проект за видеоплейър. Авторите са се постарали доста и са вкарали всички възможни опции за видеовъзпроизвеждане, за които може да се сетите – отваряне на всички познати видеоформати, поддръжка на всякакви многоканални съраунд звукови системи, емулация на рипнати DVD, менюта, скинове, различна скорост на просвирване на файлове, изключване на скрийнсейвъра при гледане на филм, настройки на DivX codec-а, equalizer на звука, плейлист, интеграция в shell-а на Window$, субтитри и какво ли още не. Наистина звучи много обещаващо. Но за съжаление явно програмата е още в ранен стадий на развитие, защото често се забелязва много досаден бъг – след 5 минути гледане на какъвто и да е видеофайл картината започва да се разминава със звука. Вероятно проблемът се дължи на липса на поддръжка за определен вид DivX-файлове, което със сигурност ще бъде оправено в новите версии.

Sasami2k

http://www.sasami2k.com

Самото име всъщност означава Specially Advanced Synchronized Accessible Media Interchange и разкрива грандиозните планове на авторите. Програмата е все още в бета вариант, но за разлика на PowerDivX поне работи стабилно. Списъкът с опции е наистина внушителен. Той включва огромно количество разнообразни настройки, поддръжка на външни плъгини, както и някои редки визуални бъзици като прозрачност. Има и просвирване на видеото на самия десктоп на компютъра (подобно на софтуера на ATI за техните TV тунери). Sasami2k е буквално натъпкан с филтри за видео (яркост, контраст, негатив, омекване на цветове, нива, замъгляване и др.) и аудио (equalizer, reverb, размяна на стерео каналите и др.) Но както може да се предположи, когато в една единствена програма се вложат толкова много възможности, тя става наистина трудна за използване и неудобна за обикновения потребител. Относно консумацията на системни ресурси Sasami2k може да се нареди някъде по средата на скалата, а при пускане на някой видеофилтър изискванията му значително се вдигат. Като цяло програмата би била рай за наистина придирчивите хора, но за обикновения потребител е неудобна. Може би в неопределеното бъдеще финалната й версия ще промени нещата. Засега Sasami2k върши работа само за някои много специфични функции.

The Playa

http://www.projectmayo.com

The Playa е официалният плейър, който се разпространява заедно с DivX codec-а. Той е толкова опростен, че изглежда, сякаш е създаден, за да е еталон на всички бъдещи автори на подобни програми. За щастие обаче The Playa включва опции, които не могат да се намерят никъде другаде. Става дума за прогресивно четене на видеофайловете, за да могат да се гледат докато още тече даунлоудът им, както и ако съдържат някакви грешки. Освен това заради наистина ниското използване на ресурси, The Playa е идеален за гледане на филми с десинхронизиран звук, тъй като някак успява да намести нещата в рамките на нормалното. Поддръжката на субтитри, противно на всеобщото мнение, съществува, но за тази цел текстовият файл трябва да е със същото име като видеофайла. Програмата е удобна за всички притежатели на скромни компютри заради сравнително малкото памет и процесорна мощ, които изисква, както и заради доста добре измисленото пропускане на малко количество кадри, за да се постигне гладко просвирване при по-скромни машини. За нещастие в определени ситуации все още се забелязват бъгове.

Zoom Player

http://www.inmatrix.com/files/zoomplayer_download.html

На пръв поглед тази програма изглежда доста незабележителна и, честно казано, се набива на очи с отвратителния си интерфейс. Но като функционалност Zoom Player определено има какво да покаже. Освен всичките стандартни опции, които се срещат в повечето видеовъзпроизвеждащи програми, тук е обърнато специално внимание на пренасочването на видеосигнала към телевизор. А именно – застъпено е един специален вид увеличаване на образа (откъдето идва и самото име на Zoom Player), което премахва изкривяването на ръбовете на картината при показване на телевизор. За целта пропуска т.нар. "overscan", който практически представлява изрязване на краищата на картината.

Изискванията към системни ресурси също са в рамките разумния минимум.

RadLight

http://www.radlight.sk

Още един лек, удобен и непретенциозен плейър за видеофайлове, който подобно на GdivX прилича на Winamp и е наистина лесен за използване. Програмата си има повечето стандартни възможности за гледане на филми – субтитри, увеличаване, пълен екран, скорост на просвирване, скинове, както и няколко видеофилтри. Малко странна е липсата на какъвто и да е плейлист, но това се компенсира от менюто с последните отваряни файлове. Пък и в крайна сметка, това не е болка за умиране.

Общо взето RadLight е програма с много потенциал, приятен изглед и, не на последно място, е freeware, така че си заслужава използването.

Twins Video Player

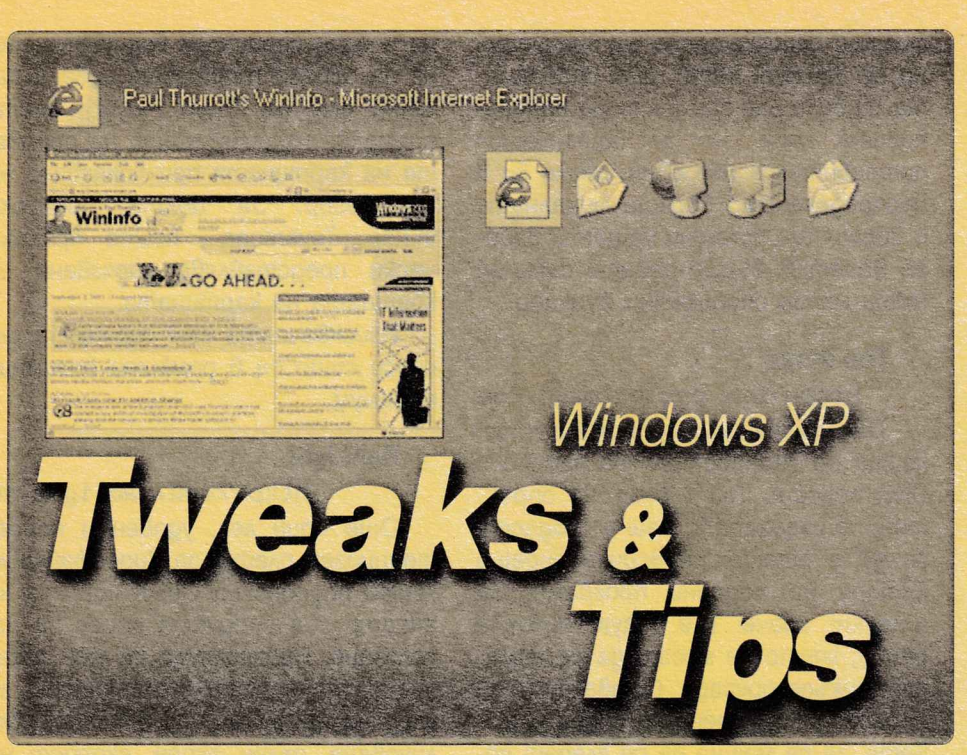
http://www.twins-software.com

За разлика от RadLight тук идеята за плейлиста е застъпена много подробно. Има наистина голямо количество настройки по този въпрос, включително възможност за указване кой списък с файлове да се отваря в плейлиста при пускане на програмата, fade out и fade in ефекти при преминаване от един файл в друг и т.н. Обърнато е доста внимание на поддръжката на различните формати субтитри, а опциите за тях също са доста разширени.

Интересна е идеята за цензуриране на някои филми, като в субтитрите се следи за определени думи, зададени от вас в специален списък. Когато програмата попадне на някоя от тях, иска парола.

Други опции са поддържането на външни плъгини, както и на допълнителни language пакети, позволяващи менютата на програмата да се "преведат".

Виктор Александров



Дълго чаканият Windows XP се приземи официално на 25-ти октомври с традиционната за Microsoft парадност и тупване в гърдите. Почти забавен е обаче фактът, че още при бета версиите на новата ОС се появиха няколко инструмента за донастройка (tweaking) на XP. И вместо материал за това колко приятни са прозорците с меки ръбове на WindowsXP и бутоните в стил Win 3.11 в този брой на PC Mania ще ви разкажа за всички онези допълнения и пипвания по XP, с които нещата започват да изглеждат по-скоро така, както ние бихме искали, отколкото както Microsoft са сметнали, че трябва да ги направят.

Ако трябва да бъдат разделени по някакъв критерий, триковете и програмите, представени по-долу, попадат в две категории – за системни настройки и за промени по графичния интерфейс. За по-сигурно (докато не е гръмнало нещо) започвам с тези, които по-скоро попадат в първата графа.

TweakXP & Costumizer XP

http://www.tweakxp.com
http://www.tweaknow.com

Два изумително сходни и един от друг по-полезни инструменти. И двата са дело на фирми с опит в областта на системните настройки и поради този факт ми е трудно да посоча коя е по-добрата. Нещата, които могат да се бъзикнат с тяхна помощ, са толкова много, че трудно биха се побрали в няколко реда описание. И все пак...

Сред по-забележителните възможности на **TweakXP** са:

- увеличаване размера на вътрешния cache на WinXP (65 мегабайта) и опция за зареждане на цялото XP ядро в паметта, което елиминира ключова част от обръщенията към виртуалната памет и HDD-то.
- опции за оптимизация на WinXP в зависимост от това каква е видеокартата и процесора.
- Детайлна настройка на елементите на Start менюто и Desktop-а.
- Система за блокиране на рекламите по web-страниците (която работи учудващо добре и с IE, и с Mozilla).

Costumizer XP пък предлага:

- Система за оптимизация на паметта, която във всеки момент я преглежда за нежелани модули, останали заредени след приключване на работа с дадено приложение.
- Опция за промяна на OEM информацията, която се показва в System Properties меню-то.
- Промяна на броя на цветовете, с които се визуализират иконите по екрана.
- Изключване на групирането на прозорците в TaskBar, скриване на неактивните икони в traybar и възстановяването на приложенията, които са били активни преди restart на Windows.

Разбира се, това е само малка и твърде обобщена част от пълния списък с възможности. Опция, която не видях в нито една от двете програми обаче, е функция, даваща възможност за промяна на минималния брой програми от един и същ вид, които трябва да бъдат отворени, преди да започне автоматичното им групиране на TaskBar-а. Въпросната стойност може да бъде редактирана с помощта на regedit.exe. За целта се променя стойността на Taskbar-GroupSize опцията в **[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]**

Който пък смята, че системата за потребителски права на XP Pro е по-лоша от тази на Win2K, нека опита: **Start–Run–Control Panel–Users& Passwords**.

Boot Optimizations

От всички операционни системи, базирани на NT-ядро, WindowsXP зарежда най-бързо. "Бързо" обаче е относително понятие и по този показател винаги има какво да се иска. По време на бета тестовете на XP Microsoft са използвали един инструмент на име BootVis. Той предоставя графична статистика за това коя част от boot-процеса колко време отнема. Оказва се, че освен просто статистически опции BootVis има и optimize-функция. Нейното използване според думите на очевидци може да доведе до значително ускорение на времето за стартиране на Windows XP (аз не я тествах, защото PC-то ми се рестартира не по-често от веднъж в месеца). За целта се спират всички програми, от меню-то на BootVis се избира **File–New–Next Boot+ Driver Trace**, което катализира рестарт на системата. На адрес www.microsoft.com/hwdev/fastboot/ има детайлно ръководство, а самият инструмент се взима от **www.microsoft.com/hwdev/fastboot/download/BootVis_File.exe**. Microsoft извадиха и bootdisk image, който се намира на **www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid-33291** и работи, както за home, така и за professional версията на XP.

PowerToys

Версиите на Windows, с които Microsoft смятат, че правят голяма крачка напред, се водят "главни". Win95 и WinXP са "главни" издания и за двата малко след официалното обявяване се появиха т.нар. PowerToys

– пакет със сервизни приложения. Могат да бъдат взети от **www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoys.asp** или от CD-то към списанието. Те включват следното:

Fast User Switcher – опция, позволяваща превключване от един потребител към друг без преминаване през LogOn екрана.

Power Caclulator – калкулатор е меко казано. Освен че може да смята в различни физически величини, с това приложение могат да се чертаят графики на функции и извършват доволно сложни математически изчисления (перфектен за класно по математика)

TaskBar Magnifier – допълнителен панел-лупа, който може да се закачи към TaskBar-а.

Virtual Desktop Manager – вероятно най-полезният и дълго чакан PowerToy. Появява се като панел на TaskBar-а и позволява превключването между четири виртуални desktop-а, по които да бъдат разположени работните прозорци. Всеки desktop може да бъде конфигуриран с различен background.

Fast Command Prompt Access – позволява отваряне на команден ред в дадена директория като за целта се избира Command Prompt опцията от popup-менюто в Explorer.

TweakUI for XP – най-старото tweak-приложение е именно TweakUI. Новата версия за WinXP продължава старата традиция да предлага достъп до някои скрити възможности на ОС-а, но все пак не до всички. В повечето случаи TweakXP и CostumizeXP вършат доста по-добра работа.

HTML Slide Show Wizard – награбваш една торба картинки и въпросният Wizard сглобява HTML-страничка, през която можеш да ги прегледаш. Кому ли е нужно...

WebCam TimeShot – ако софтуерът, който идва с webcam-а, се е загубил или просто е прекалено стар, с помощта на този powertoy могат да се правят снимки през определен интервал от време.

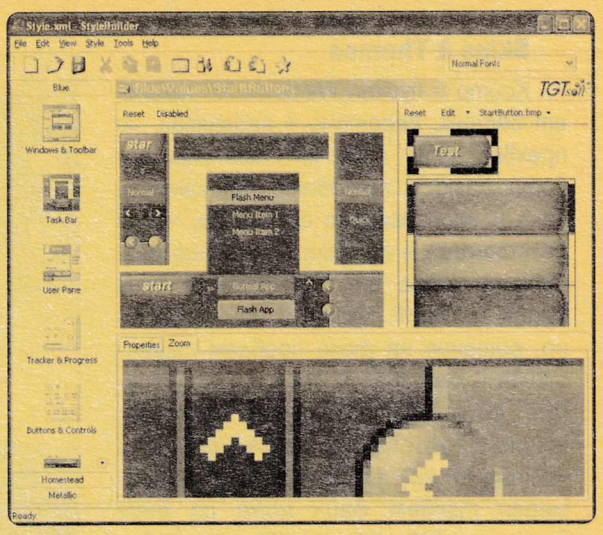
В бета версиите на PowerToys бяха включени още три програмки:

Background Switcher Powertoy – след инсталирането му в Display Properties се появява нова графа, която позволява конфигурирането на slide-show с desktop картинки.

Shell Audio Player – представлява основните бутони, присъстващи към всеки player, но визуализирани върху taskbar-а.

Internet Explorer Find Bar – вместо прозорец CTRL-F в Internet Explorer отваря страничен панел за търсене в самата web-страница.

Въпросните програмки не са безвъзвратно загубени и могат да се вземат от **www.neowin.net/downloads/powertoys_set1.0.zip**



ClearType

ClearType

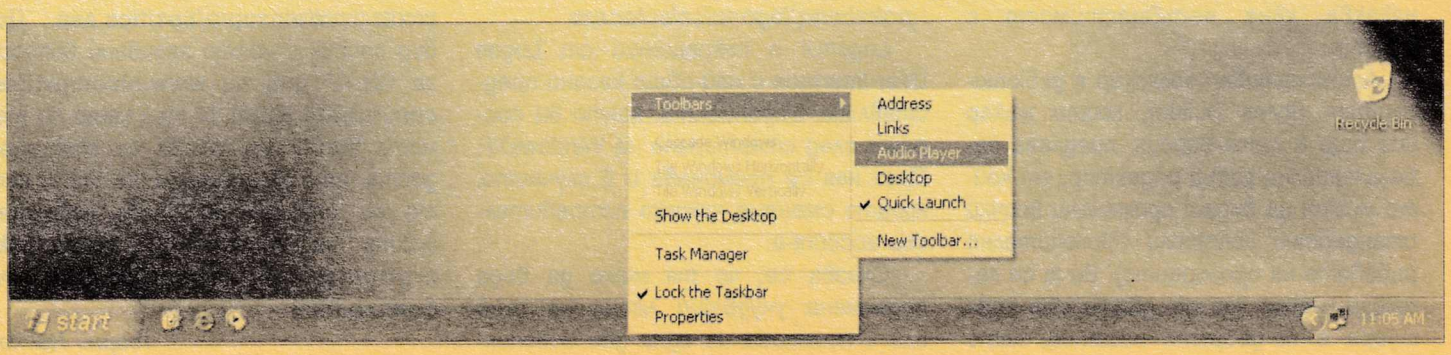
ClearType се нарича новата Microsoft-ска технология за подобрено визуализиране на текст. Първоначално е създадена за постигане на по-добра яснота и качество на образа на LCD екраните на laptop-ите. Впоследствие се оказва, че използването ѝ, независимо от вида на монитора, води до забележимо подобрение на образа. Идеята на технологията е да "заглади" шрифтовете с допълнителни пиксели с по-малка яркост, които макар да могат да бъдат видени единствено при добър zoom, правят текста по-ясен.

Microsoft препоръчват използването на ClearType, но оптималните настройки за всяка система са различни, за това на адрес **www.microsoft.com/typography/cleartype/cleartypeactivate.htm** е поместено специално помощно приложение, с което да бъде настройвана ClearType поддръжката.

Keyboard shortcuts

И макар това да не е tweak в пълния смисъл на думата, ето един кратък списък с клавиатурни комбинации, включващи Windows бутона (⊞), чиято функция вече съвсем не свършва само с извикване на Start меню-то:

⊞+E – отваря нов Explorer прозорец;
⊞+F – извиква прозорец за търсене на файлове;
⊞+L – показва Logon екрана;
⊞+R – показва Run-диалоговата кутия;
⊞+Q – след инсталация на PowerToys позволява бърза смяна между потребителите;
⊞+BREAK – показва System Properties прозореца.



Skins & Themes

Който е пускал Windows XP повече от веднъж, вероятно е забелязал, че прехвалената нова skin-система работи само с по-новите приложения. Така в един момент се оказва, че по desktop-а се е разляла една лошо разбъркана каша от контроли в стил Win2K и WinXP. Макар и не перфектно, решение на този проблем съществува – създава се специален системен файл (с разширение .manifest), който "описва" приложението и упътва XP как да приложи skin-а. Примерен manifest файл може да бъде взет от **http://neowin.fibernetworks.net/downloads/icq.exe.manifest** (слага се в ICQ директорията до icq.exe). Същият този файл може да бъде копиран и инсталиран в произволна директория, а за да работи с други приложения, в името 'icq.exe' се заменя със съответното име на изпълнимия файл (малки и главни букви имат значение). На теория не всички приложения могат да бъдат "осъвременени" с този трик, но аз не срещнах затруднения с 10-те, с които опитах.

Скинове ще могат да се прилагат и с последната версия 3.0 на известния софтуер WindowsBlinds (от www.stardock.com), която предвижда при появата си тия дни да има вградена поддръжка и за WinXP. В момента от сайта на StarDock може да се вземе най-новата бета-версия, която работи единствено за WinXP. За нещастие тя все още е доста нестабилна и системата лесно може да бъде докарана до състояние на неработоспособност, ако по desktop-а са отворени повече прозорци. Забелязва се и някаква явна несъвместимост с Winamp.

Алтернативен софтуер е дебютиращият Styles Builder, който макар все още в бета-версия, предлага забележително добър редактор, от който могат да бъдат променени всички стандартни контроли (включително ръбовете на прозорците). Вече се заражда и спор кой от двата skin софтуера е по-доброто решение, като противниците на WindowsBlinds твърдят, че той работи по-бавно. Версия на StylesBuilder може да намерите на CD-то към списанието, а на адрес **http://www.ibeiite.com/articl.php?action-showcontent&sid-5&comments-5** се намира кратко ръководство, което дава най-общи насоки за това как да се създават собствени skin-ове за WinXP.

LogonUI

http://members.optusnet.com.au/~pokabeho/logonuiselector.exe

LogonUI е съкращение от Logon User Interface и най-общо казано представлява страницата, която ви посреща след стартиране на WindowsXP. През нея се преминава и в случаите, когато сменяме няколко потребителски account-а.

Оказва се, че тя може да бъде подменена учудващо лесно на ръка или с помощта на една две новопоявили се програми, които правят това вместо потребителя. Тази, която заслужава да бъде отбелязана, се казва просто LogonUI Selector и може да бъде взета заедно с няколко примерни Logon екрана от CD-то към броя.

Folder tweaks

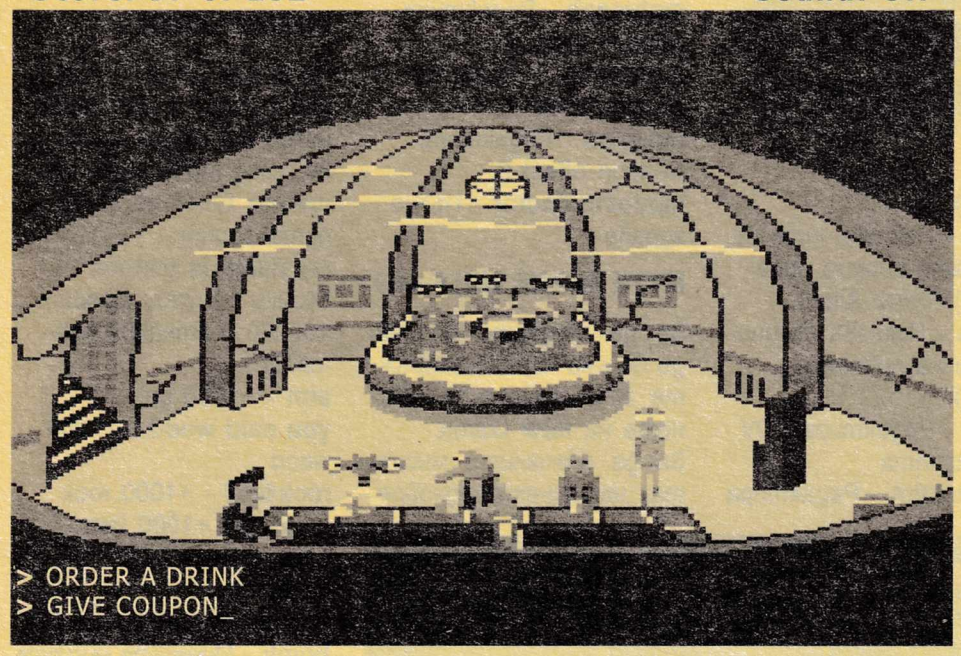
За разлика от старите версии на Windows, в XP могат да бъдат сменяни иконите на всяка папка – дори на тези в Start менюто. Последното става от **Properties–Customize**. Диалоговата кутия е достъпна с кликване на десния клавиш върху желаната папка. В XP е възможно и преименуването на няколко директории едновременно, което става като след избирането им от падащото меню (отново онова, което се извиква с десния клавиш на мишката) се избере Rename.

Microsoft са подготвили своя собствена Tips & Tricks страница, достъпна от **www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url-/TechNet/prodtechnol/winxppro/tips/tips.asp**. Добър списък с често задавани въпроси за WinXP има на **www.ntcompatible.com/faq324.shtml**. И тъй като по темата **WinXP vs. Win2K** се спекулира доста, ето за домашно връзка, в която са описани 50 слабо известни факта за Windows XP: **www.lockergnome.com/issues/special/windowsxp.html**

Георги Пенков

Sierra On-Line

или откъде тръгнаха куестовете



On-line Systems? Едва ли сте ги чували... Простото обяснение е, че голяма част от днешните геймъри все още са били просто блясък в очите на родителите си, когато тази компания е била основана през далечната 1980 година. Кен и Роберта Уилямс са хора, които не се примиряват с установените правила. Те не биха водили спокоен живот с градинска косачка и камина в хола. Те са от онези другите – разтърсвани от вечна жажда за познание, стремящи се винаги да бъдат новатори в това, което вършат. Кен и Роберта са създателите на компанията Sierra – фирмата, без която не бихме могли да си представим днешния свят на компютърните игри.

Всичко започва някак лековато и без предварителни големи очаквания. Когато Кен се захваща да напише игра, базирана на записките на Роберта, той едва ли е подозирал невероятния успех и манията, която ще предизвика това негово творение. Mystery House е

първият текстово-графичен адвенчър

правен някога и в този смисъл се явява основоположник на приключенския жанр. Именно това заглавие поставя основите на компанията On-Line Systems, преименувана на Sierra On-Line (фактически компанията смени "шапката" си през 1980 година, след като вече са написани шест куеста). Mystery House се продава в тираж от приблизително 10 хиляди копия на цена от $24,95. Използваната платформа е Apple II, цветове няма, всичко е черно-бяло и почти романтично. Фабулата – играчът трябва да претърси стара и обвита в мистерия къща и (евентуално) да намери съкровище. Същевременно трябва да разберете защо нейните обитатели умират при загадъчни обстоятелства.

Успехът на Mystery House е безспорен и Роберта Уилямс се захваща със своя втори проект – The Wizzard and the Princess. Това е първият цветен куест, правен някога. Предвиден за няколко платформи (PC, Apple II, Atari и Commodore), този адвенчър се продава в тираж от 60 хиляди копия. Това е огромно число за времето, когато компютрите са били по-скоро екзотика, отколкото обичаен атрибут. PC-версията е кръстена Adventures in Serenia. Става дума за далечна земя, където трябва да намерите прекрасна принцеса, затворена от зъл магьосник. По-късно Серения се нарича градът в поредицата King`s Quest. С появата на The Wizzard and the Princess е положен стандартът за домашно забавление, който с годините еволюира в днешните приключенски игри.

Пълният списък с игри на Sierra е внушителен. Можете да намерите подробното им описание на адрес *http://www.lysator.liu.se/adventure/Sierra_On-Line,_Inc.html*. След първоначалните успехи компанията дава на геймърския свят

незабравими поредици

като King`s Quest, Space Quest, Police Quest, Quest for Glory, както и неустоимия Leisure Suit Larry. Не можем да не споменем и Phantasmagoria – първата игра-интерактивен филм (макар че авторите бяха акцентирали на филма и бяха позабравили геймплея). King`s Quest е продаден до днес в над тримилионен тираж. По този начин Роберта Уилямс се превръща в една от най-продаваните гейм-дизайнери (и изобщо дизайнери) в света.

Благодарение на водещата си позиция Sierra разполага с изключителната възможност да работи с най-добрите от най-добрите спецове на бранша – Дейвид Лестър (автор на Lords of the Realm и Ceasar), Джейн Дженсън (Gabriel Knight), Дейвид Кеймър (Indy Car, Nascar Racing), Ал Лоу (Leisure Suit Larry), Тами Дарган (поредицата SWAT).

С годините Sierra се разраства неимоверно и става собственик на редица компании, сред които Dynamix, Impressions Software, Papyrus и Green Thumb Software. Лека-полека акцентът се измества от самото създаване и писане на игри към продуциране и издателска дейност. През 1996 година компанията се слива с Cendant Software, а през 1999 година е купена от Hanvas Software. Днес фирмата е собственост на мултимедийния гигант Vivendi Universal.

Въпреки това Sierra все още продължава да бъде "виновник" за появата на огромно количество безспорни хитове като Half-Life, Zeus, SWAT и др. Какъв ли щеше да е днес геймърският свят, ако я нямаше Sierra...? Със сигурност доста по-скучен.

Александър Бойчев

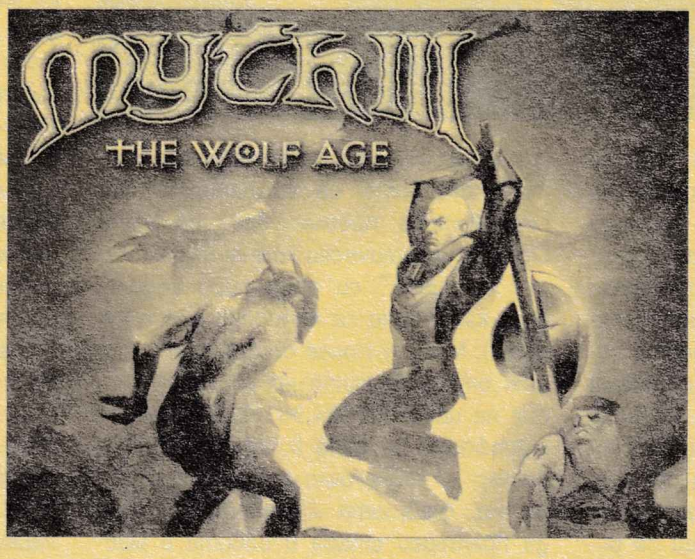
PC Cheats & Tricks

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

По време на игра натиснете Enter и въведете кода (натиснете space, след като го напишете, за да проработи):
mpcanthurtme - God режим on/off
mpschuckit - Всички оръжия с амуниции за тях
mpsmithy - Пълна броня (само Marine)
mpkohler - Амуниции за всички оръжия
mpstockpile - Амуниции за избраното оръжие
mpbeamme - Телепортира играча в началото на нивото
mpsixthsense - No clip режим on/off (минаване през стени, летене)
mpicu - 3rd person изглед on/off (HUD-ът се скрива при този режим)
mptachometer - Показва скоростта, с която се движите (on/off)
mpsizeme - Показва размера (височината) на избрания ви персонаж (on/off)
mpgrs - Показва къде се намирате спрямо пода (on/off) (само Alien)
mpgps - Показва позицията ви на нивото (on/off)
mpfov - Редактира FOV стойността
mpvertextint - Редактира vertext tint
mplightadd - Редактира light amplification
mplightscale - Редактира light scale
mpbreach - Редактира weapon breach
mpwmpos - Редактира weapon offset 1
mpwpos - Редактира weapon offset 2
mpdoctordoctor - Пълно здраве

MYTH III: THE WOLF AGE

За да получите достъп до всички карти, задържте **Shift**-бутона и кликнете на **New Game**.
За да спечелите мисията, натиснете едновременно трите бутона: **Ctrl+Alt +** (от NumPad-а)
За да загубите мисията, направете същото като за печелене, но вместо + натиснете – от **NumPad**-а.



MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

натиснете и задържте **Ctrl-Alt-Shift**, след това напишете по време на игра:
IY - Неуязвимост
UO - Неограничени амуниции
HF - Heat Tracking Off
IB - Унищожава избрания mech.
ML - Завършвате победоносно мисията

EMPIRE EARTH

По време на игра натиснете **Enter** и напишете някой от следните кодове, след това натиснете пак Enter, за да го потвърдите:
my name is methos - всички ресурси стават 100000 и открива картата
atm - +1000 gold
you said wood - +1000 wood
rock&roll - +1000 rock
creatine - +1000 iron
asus drivers - Отваря картата
somebody set up us the bomb - Минавате мисията
ahhhcool - Губите
display cheat - Изписва всички използвани до момента чийтове
the big dig - Всички ресурси = 0
boston rent - Gold = 0
uh, smoke? - Wood = 0
headshot - Премахва всички предмети от картата

DEADLY DOZEN

Напишете където и да е по време на игра **cheatcheat** и ще активирате чийтовете:
ammo - Неограничени амуниции
godmode - God mode
fly - Fly mode
invis - Невидимост
inmission - Печелите мисията
losemission - Губите мисията
stats - Показва game stats
ac919 - мега чийт - God mode, unlimited ammo, fly mode

PC Mania Top 10

Top10 България Читатели

1.	Diablo 2: LoD	**17,85%**
2.	Counter-Strike	**16,02%**
3.	RA 2: Yuri`s Revenge	**10,27%**
4.	Max Payne	7,91%
5.	Commandos 2	7,06%
6.	BroodWar	5,95%
7.	Zeus: Poseidon	5,69%
8.	Championship Manager	4,77%
9.	Black & White	3,47%
10.	Baldur's Gate 2	3,14%
	Други	17,87%

Yuri's Revenge се изкачва напред! Ще задмине ли Diablo 2: LoD или Counter-Strike? Съмнявам се... Класиката си е класика. :-) Нещо повече — през този месец Yuri's Revenge ще трябва да се състезава със стратегии от калибъра на Civilization 3, Empire Earth и Battle Realms. При всички положения тези заглавия ще смъкнат от процентите на Yuri's. Но да не издребняваме — изобилието от яки игри трябва само да ни радва.

Моята слабост Commandos 2 също се изкачва напред, а със сигурност щеше да има и повече гласове, ако можеха да гласуват и членове на редакцията... Но това е положението — класацията е на читателите!

Новото този месец е Championship Manager 01/02. Футболните фенове подкрепят любимата си игра така, както подкрепят и любимия си отбор — безкомпромисно и предано. Нека някой да посмее да каже, че графиката била остаряла, а звукът незнам си какъв... На тоя многознайко ще му накажем шалчето! Много ми е интересно как ще се представи този месец FIFA 2002. Въпреки че жанровете са различни (симулатор и мениджър), светът е футбол!

Benchmark-ът при екшъните Max Payne запазва водеща позиция. Нека си сложим ръка на сърцето — съвсем заслужено! Нищо по-добро не се е появявало на хоризонта. Смея да твърдя, че ако имаше и мултиплейър, тази игра щеше да заеме и по-предни позиции. Ще видим как ще се представи Alien vs Predator 2.

Като цяло този месец разместванията в класацията са козметични. Съмнявам се, че така ще бъде през следващите месеци — излизат нови хитове и става доста напечено. Гласувайте!

Втората анкета на нашия сайт за първи път е дело на наш читател и добре познат на посетителите на форума — IceT.

Без какво не можете?

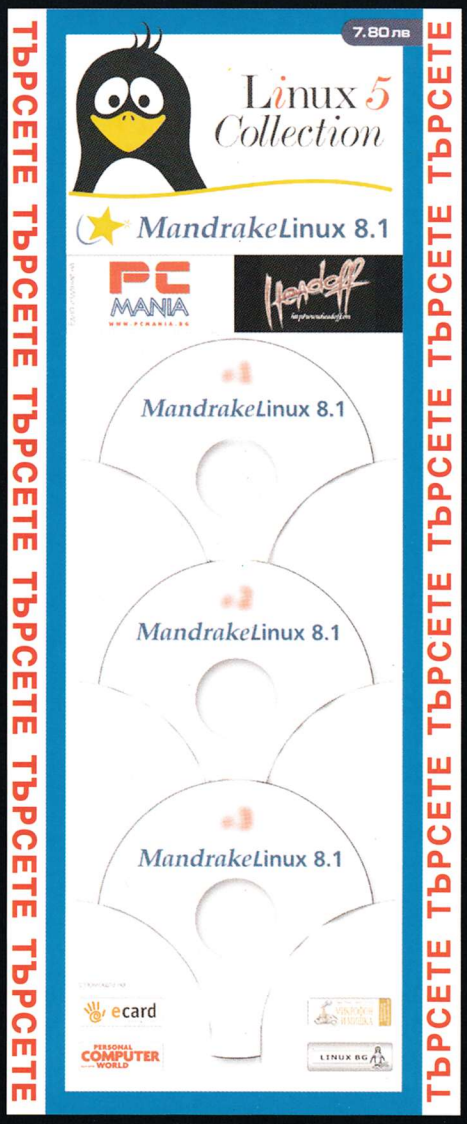
I-net / Геймене	42.42%
CS / D2 и всичко останало	15.40%
Нея / Него	20.20%
Колата / Салатката	
Бирата / Ракийката	16.41%
Луди жаби	5.56%

Въпросът, който зададохме, си беше направо фундаментален — "Без какво не можете!" Оказа се, че без геймене и интернет не могат под 50 процента. За малко да обявим анкетата за недействителна! Все пак отговорите на втория въпрос малко балансираха работата и двете най-популярни игри, които изведохме отделно, наклониха везните в полза на геймърската кауза. Отдъхнахме си.

Другият извод, който се налага от само себе си, е, че всеки пети от участвалите в анкетата е влюбен в половинката си. Близо толкова изповядват по-битови идеали. Не малко хора пък (над пет процента) слагат на първо място в приоритетите си "луди жаби". Ако бяха парламентарни избори, те можеха да си направят партия и да влязат с нея в парламента!

Ако обобщим — беше един хубав месец за българската демокрация — гласувахме, избрахме каквото трябва и когото трябва.

И не забравяте **www.pcmania.bg** — сайтът за истински важните неща в живота.



pisma@pcmania.bg

ОТ ДРУГИ СВЯТ СЪМ АЗ

Ні как сте всички от PC Mania?

Вие знаете, чи сте the best from the best и затова няма да ви правя четки. Направо ще задам въпроса си.

1. Защо още не сте 100 страници.

2. Защо не вземете да пускате по 2 диска.

3. Знаете ли къде мога да намеря F-16, F-22, Mig-29 или някой друг хубав симулатор.

Това беше от мен.

Petrov from Bourgas

Симулатори могат да се намерят оттам, откъдето и всичко останало – магазини, сергии и т.н. А по първите два въпроса да го кажем така – действителността понякога изпреварва мечтата, а понякога изостава. Ама и ти доста си изостанал с четенето на PC Mania. Наваксвай.

GAMELAND

Здравейте вие от PC Mania.

Това е моето любимо списание. Но имам един проблем. Отварям аз и гледам класацията. Гледам и се чудя как CS е на първо място, а Diablo на второ. Имам един въпрос: В кои градове се прави класацията?

А сега ще ви кажа защо не съм съгласен с класацията ви. Аз съм от Кюстендил и мога да ви кажа, че тук се играе 75% Diablo.

Айде чао.

Васил Александров.

Ако съдим по резултатите, гласове за класацията идват предимно от Каунтърстрайково, Диаблово, Редалертово и други населени пунктове в нашата китна родина. Възможно е тук там да попада и по някой глас от София, Пловдив, Варна или Каспичан. Не знаем със сигурност. Целият проблемът е там, че гласуването става онлайн и нямаме никаква, ама никаква възможност да проследим кой откъде е. За което молим да ни извиниш. За съжаление все още имаме техническа възможност да проследим гласувалите по държави или по провайдъри, но и там методиката издъхва. Така или иначе нямаме намерение да правим някакво разузнаване – всеки гласува анонимно. От друга страна в твоето писмо съзираме една интригуваща идея – всеки град да има свой собствен домейн! Нали светът ставал едно малко село, а ние тук се питаме да имат ли градовете домейни или не. Че то е ясно.

ОТЛИЧЕН 6

Любимо мое списание. Пише ви Калина Петкова от София. Мисля, че най-яките игри, излизали до момента, са Counter-Strike и Diablo2:LoD. Ще ви помоля да има повече новини за тези две игри. Освен това можете да пуснете и някой плакат.

Също така искам да ви помоля да пускате повече цели игри, защото нивата на демо версиите се минават много бързо. Вие правите най-интересното списание за компютърни игри в България и аз не изпускам нито един ваш брой.

С обич
Кали

Любима наша Калина! И ние общо взето споделяме твоите възгледи за игрите, макар че имаме какво да добавим, ама хайде друг път. За демо версиите също сме съгласни и с удоволствие бихме пускали само цели игри. Производителите обаче не споделят нашия (и твоя) ентусиазъм и упорито се опитват да ги продават. Странна работа. Някои все пак пускат безплатно било ретро игри, че понякога и пълни версии.

Най-сигурното място да разбереш това е да провериш на дисковете ни. Което ти и правиш. Браво, Калина, браво. Отличен 6.

WELCOME TO THE REAL WORLD

Здрасти PC Mania,

от доста време не съм ви писал, защото си намерих едно много интересно занимание – www.pcmania.bg/forum. Той наистина е много як. Но защо, след като знаете какъв интерес има към книгите-игри, не направите нещо такова на сайта. Това е неразбираемо, след като знаете, че има толкова много посетители. Всеки, който членува във форума (без изключение), иска лафче. Ами направете го де!!!

Чао.

Viper

Ами добре дошъл в книжното тяло тогава. Форумът ни се промени няколко пъти през последните години. Преди даже бяха два – за лични мнения и за игри. Спорно доколко това е най-доброто разделение, но в момента форумът е един за всички теми. Първо той е по-голям с 40 топика на страница вместо обичайните 25 и така всеки вижда всичко с минимум усилия. Всеки е свободен сам да предлага темите, които да се обсъждат, не е напъхан в някаква рубрика, определена от

ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 12/2001 ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА:

1. **Мартин Цанов**	*3-месечен абонамент за PC Mania с диск*
2. **Владимир Карловски**	*шапка*
3. **Светла Максимова**	*фланелка*
4. **Лъчезар Вълев**	*комплект батерии*
5. **Антон Пламенов**	*комплект батерии*
6. **Станислав Стайков**	*комплект батерии*

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е. :-)

нас. Смятаме, че за момента така е най-добре, а ако се наложи, готови сме да направим, каквото трябва. За лафчето обаче ще си помислим.

ТРАМВАЙ ЖЕЛАНИЕ

Здравейте вие там от PC Mania, искам да ви кажа за няколко проблема:

1. Защо не увеличите комикса на 2 листа или поне пуснете 1 извънреден брой, посветен на него, ако може с плакат.

2. Увеличете статиите за Интернет

3. Увеличете малко ретро статиите

Абе въобще напомпете се малко.

Надявам се Ширката да влезе в правия път, иначе – на Правец 16.

Martin Hoang

Здрасти пичове, как сте? Такова списание като вашето не съм виждал и мога да ви кажа, че си го купувам редовно. Обаче с последния брой много ме разочаровахте...защо ли? Ами много просто, ПОСТЕРА!!!!!Защо го няма постера бе хора??

Постарайте се да го има в следващия брой plsssssssss....

това е от мен чао.

Mr_demon(Христо)

Положението без съмнение става доста проблемно. Хем трябва да внимаваме Ширката да не излиза от правия път, което не е лесна работа, хем трябва да се "понапомпим" и то здраво, за да изпълним всичките ви искания. Но ще опитаме. Не може ли да пуснем един ретро интернет плакат с комикс отзад, с по-малки картинки и с по-малки букви, че хартия не остана :-) Нито жълта, нито бяла!

Да се върнем към плаката. Когато има: а) подходящи картинки, б) към истински хитова игра и в) броят не е тъпкан до козирката, ще има мегапостери и това ще бъде обявявано още на корицата, за да няма недоразумения, както е било впрочем и досега.

P.S. Между другото Правец 16 беше една жестока машина.

PISMA@PCMANIA.BG

Ні PCMANIA

пише ви един голям ваш фен.

Може ли да попитам, защо всеки автор не си напише e-mail-а. Така ще бъде по-лесно да се свързваме с вас.

sexologo

ps: изпратете ми драйвери за S3proSavage4 на zeus3456@hotmail.com

Ако читател иска да се свърже с някой от авторите ни, просто може да пише на pisma@pcmania.bg – гарантирано е, че авторът ще си получи писмото. Но да не би и ти да се интересуваш от имейлите на дамите в екипа... Няма да ти ги дадем! :)

А драйвери за savage можеш да изтеглиш от много места, примерно от http://www.savagenews.com.

PC Mania

UNKNOWN

При много неприятели, когато животът ти виси на косъм, сработват старите рефлекси. Безименната дама и Нийл могат да разчитат единствено на бързата си реакция и на изненадата, за да се измъкнат изпод дулата на убийците на Тендън Байотикс. Успяват, поне засега...

Доктор Михайло Дракул на твоите услуги, младежо. И не избързвай толкова с въпросите си, всичко с времето си...
Михайло Дракул? Отвъд слънцето? По дяволите, значи е истина...
Братството на невиделите слънце...
Вие сте тези, които ударихте базите данни на Световния индустриален форум. Унищожихте архива от акционери на "Шкода" и "Круп-Тойота Арморис"...
Саботирахте GPS-мрежата на "Аероспасиал" и "Арклайт". Какво правите тук, дявол да ви вземе!!!???
Хей, какво правите?
Тихо, момче, нищо лошо няма да ти направим.
Това е смес от антидепресанти и MDMA. За да неутрализира действието на онази гадост отвън. Няма перфектни филтри срещу нея.
Трябва да си чист... мозъкът ти трябва да мисли перфектно, за да се върне към светлината...
Причината да те търся: Някой е разузнавал мястото на удара ни тази вечер. И някой е осигурявал операцията от нет-а.
Светлината?
А никой друг, който работи за Тендън, не може да пробие защитата на военните лаборатории... Ти си бил. И единствено твоят мозък пази пътя към това, което се крие там.

Ти имаш пътя към Светлината, синко. Ние знаехме, че ще има някой, който да ни го покаже.

Ей, чакай, там наистина имаше нещо странно.

цялата материя на мрежата като че ли се беше изкривила... имаше нещо, което едновременно го нямаше ... помислих, че е капан.

Да, ти си видял това, което ние видяхме преди толкова много години... това, което ни научи да оцеляваме сред радиацията и химикалите, което ни взе очите за Слънцето, за да ни облее в друга светлина... това, което ни показа как да разбираме виртуалния свят.

Там трябва да отида... там съм се родила... отдавна... имала съм хиляди животи... и хиляди пъти съм умирала, но това не го знаех до днес...

То ме накара да си спомням неща, да виждам други. Разбрах защо съм станала такава, разбрах и че нямам име, защото би било твърде дълго. Сега ме вика обратно и ти трябва да ме заведеш...

Какво пък...

ХИЛЯДИ ГОДИНИ ВИ ГЛЕДАХ
КАК СЕ УЧИТЕ ДА УБИВАТЕ

ХИЛЯДИ ГОДИНИ ВИ ГЛЕДАХ
КАК СЕ УЧИТЕ ДА УМИРАТЕ

ДОЙДЕ ВРЕМЕ ДА ВИ НАУЧА
ДА ЖИВЕЕТЕ

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 ул. Стефан Караджа №5 за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията.

Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9,
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в **София** - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

PC Mania 12/2001 #1

ИГРИ

Baldur's Gate 2: The Darkest Day - безплатен експанжън за BG2
Rogue Spear: Black Thorn - 3D action
Empire Earth - RTS
FIFA 2002 - Football
Wizardry 8 - RPG

ЕКСТРИ

SolSuite 2001 8.2a - 300 различни вида пасианси, задължителни за всеки офис :-) ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
DirectX 8.0a - DirectX Buster 2.0 - деинсталира DirectX
DirectX 8 Control Panel - Dx 8 настройки
CheatBook v.4.0 - над 4000 чийта!
CheatBook 11/2001 - ъпдейт

DivX плейъри

BSPlayer 0.83
GDivX Player 1.9.1
PowerDivX NextGen 3.1
Sasami2k
DivX 4.02
Zoom Player 2.10

ПРОГРАМИ

IncrediMail 2001 - Безплатна програмка за e-mail. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Audiogalaxy Satellite 0.608 - Известна търсачка за MP3-ки. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
MSN Explorer 7.0 - Алтернативен браузър от Microsoft. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP Freeware
Hackman 6.0 - Hex редактор и дизасемблер. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
FTP Commander 5.40 - Безплатен FTP клиент. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Add/Remove Plus 2002 3.0 - Деинсталира бързо и лесно ненужни програми. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
MP3 Doctor 4.03 - Оправя пукащи MP3-ки. ОС: Windows 3.x/95/98 Shareware
Atomic Clock Sync - Автоматично сверява часовника на компютъра. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 License: Free
Trillian v0.6351 - Универсален чат, поддържаща AOL IM, ICQ, MSN Messenger, IRC и Yahoo Messenger. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 License: Free
ICQ 2001b Beta v5.15 Build #3634 - ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 License: Free
AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 License: Free
WinSettings 3.31 - Различни настройки и донастройки за Windows. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware

3 лева Интернет карта
11:30 часа - промоция
за детайли виж гърба
Ако искате да говорите
VOICE
Глас чрез Интернет без компютър
по телефон на ниски цени
VOICE
Стартира на 7 Ноември
ecard
www.e-card.bg

ABACUS Trade Ltd
София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017
web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com
Официален представител на CREATIVE
Талон за 3% отстъпка
при покупка в офиса на фирмата
+ подарък!
Талона е валиден от 23 октомври 2001 до 23 януари 2002

PC Mania 12/2001 # 2

ИГРИ

Deadly Dozen - 3D action
Ballistics - racing
Codename: Outbreak - 3D action
Rally Trophy - rally
Star Monkey - arcade
Tetris 4000 - tetris

ФИЛМЧЕТА

Asheron's Call
Brute Force - Xbox
Burnout - PS2
Chaser
Cult
Echelon: Wind Warriors
Frank Herbert's Dune
Grand Theft Auto 3
Metal Gear Solid 2 - PS2
Star Wars: Obi-Wan - Xbox
Onimusha 2 - PS2
Return to Castle Wolfenstein

ПРОГРАМИ

IconXP - Редактор на икони с поддръжка за Windows XP икони. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Shareware
LogonUI - Сменя началния екран на Win XP. ОС: Windows XP, Shareware
PicturesToExe 3.6 - Прави self-running slideshow от няколко картинки. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Shareware
NV Max - Ускорител на Nvidia видеокарти. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Freeware
PowerStrip 3.0 - Ускорител на видеокарти. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Shareware
Tag&Rename - За преименуване и подреждане на колекции от MP3-ки. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Freeware
CPU Cool - Програма за CPU мониторинг. ОС: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware
Customizer XP - Оптимизации и настройки за Windows XP ОС: Windows XP/2000, Shareware
K-Meleon - Бърз и удобен уеб браузър. Опростена версия на Mozilla. ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Freeware
Weather1 - Показва какво е времето навън. За хард компютърджии :-) ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Freeware
Change Folder Icon 3.1 - позволява смяна на иконата на всеки Folder. ОС: Windows ME/2000
Windowsblinds 3 beta - променя външния вид на Windows XP
ОС: Windows XP, Shareware
SpeedConnect Internet Accelerator 4.0 - Оптимизира интернет връзката и увеличава скоростта на теглене.
ОС: Windows 95/98/Me Shareware
Konvertor 3.00 - Конвертор на файлове от един формат в друг. Поддържа всякакви графични, видео- и текстови файлове. ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP Shareware
Winamp 2.77 - Най-нова версия на популярния MP3 плейър. ОС: Windows95/98/ME/NT/2000/XP
KaZaa Winamp Plug-in - Търси MP3-ки от интернет директно от Winamp. ОС: Windows 95/98/NT/2000 License: Free
MP3 Output Plugin - Сваля MP3 от аудиодискове с помощта на Winamp.
ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 License: Free
CD Reader Plugin 1.91 - Подобрява качеството на свалените MP3-ки.
Winamp Title - Bar Control за Windows.
ОС: Windows 9X/ME/2000/XP, Freeware

PC MANIA WWW.PCMANIA.BG

АВТОРИ

Александър Бойчев,
Борис Цветков,
Васко Чаворски,
Владимир Тодоров
Георги Панайотов, Георги Пенков,
Ивелин Г. Иванов, Лилия Стоилова,
Момчил Милев,
Морган Кроу, Орлин Широв,
Роро, Свилен Енев, Сергей Ганчев,
Симеон Христов,
Стоян Спахиев

КОМИКС

Димитър Ицков, Alexis Machine

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Десислава Маркова,
Пеню Дачев, Росен Вучев

РЕДАКЦИЯ

София 1000,
ул. "Стефан Караджа" №5,
тел. (02) 987-47-19,
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Велчо Стефанов,
Любомир Кръстев,
Катерина Цанова,
Петър Табов

София 1000, пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

ИНТЕРНЕТ ОТ: Headoff G. I.
http://*www.headoff.com*

ЪПГРЕЙД: Canadian Technology
http://www.cantech.bg

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

CHSL България

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

С **e-card** - универсален достъп до Интернет,
изгодни международни и междуградски разговори,
без ограничение с кой доставчик и в кой град.
За повече информация,
цени, доставчици и др.
погледнете в Интернет
на адрес...

ecard

www.e-card.bg
Мрежата е в твоите ръце.

Глас чрез Интернет без компютър

ТАЛОН

ПЛАЩАШ - 1 ЧАС,
ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

COUNTER-STRIKE

WORLD CYBER GAMES

Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за Първите Световни Кибер Игри в Корея.
Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини:
StarCraft: Brood War и Quake III: Arena.
Състезанията са по единици.
За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.
За повече информация: www.club-inferno.com

INFERNO

ABACUS Trade Ltd
София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017
web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com
Официален представител на CREATIVE

ТОМБОЛА

Участвайте в нашата томбола за голямата награда
Gamepad Cobra 2 USB!

трите имена
e-mail
телефон

Талоните изпращайте по пощата на нашия адрес.
Победителят ще стане известен на 25 януари 2002.

4x4 Evolution	73,00 лв
Age of Empires 2: Age of Kings	99,50 лв
Age of Empires 2: The Conqueror	69,90 лв
Aliens vs Predator 2	69,95 лв
American McGee's Alice	54,00 лв
Arcanum	**69,95 лв**
Army Man Air Attack	34,00 лв
Baldur's Gate	34,00 лв
Baldur's Gate + Tales from the Sword Coast	44,00 лв
Baldur's Gate II Collector's Edition	**54,00 лв**
Baldur's Gate II Throne of Bhaal	**54,00 лв**
Black & White	**69,95 лв**
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Carmageddon 2	34,00 лв
Carmageddon TDR 2000	34,00 лв
Ceasar III	24,00 лв
Clive Barker's Undying	77,00 лв
Colin McRae Rally	44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	54,00 лв
Command&Conquer	27,50 лв
Crusader: No Regret	15,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	54,00 лв
Diablo	24,00 лв
Diablo 2	**59,95 лв**
Diablo Battle Chest (Diablo, Diablo II, Diablo II exansion, strategy guide)	119,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	**54,00 лв**
Diskworld Noir	34,00 лв
Driver	34,00 лв
Dungeon Keeper II	34,00 лв
Echelon	19,90 лв
Empire Earth	69,95 лв
Evil Islands	73,00 лв
F1 2001	77,00 лв
Fallout Tactics	73,00 лв
Fallout + Fallout 2	34,00 лв
FIFA 1999	17,00 лв
FIFA 2002	77,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Ground Control	59,90 лв
Ground Control: Dark Conspiracy	34,00 лв
GTA 2	34,00 лв
Gunlock	59,90 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation (Half Life, Oposing Force, Counter-Strike)	73,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	24,00 лв
Heavy Metal F.A.K.K. 2	34,00 лв
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	54,00 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	69,95 лв
Hired Team	19,90 лв
Homeworld	27,50 лв
Homeworld – Cataclysm.	54,00 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Icewind Dale	54,00 лв
Icewind Dale: Heart Of Winter	44,00 лв
Imperium Galactica	19,90 лв
Insane	73,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
Max Payne	**77,00 лв**
MDK 2	24,00 лв
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв
Master of Atlantis: Poseidon	54,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Messiah	44,00 лв
Midtown Madness 2	90,00 лв
Millennium Racer	24,00 лв
Motoracer 3	99,50 лв
Music 2000	54,00 лв
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
NHL 2002	99,50 лв
Nascar 4	44,00 лв
No One Lives Forever	77,00 лв
Nox	19,00 лв
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Quake III Arena	59,95 лв
Red Alert 2	77,00 лв
Revolt	44,00 лв
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	49,99 лв
Screamer 4x4	63,00 лв
Serious Sam	54,00 лв
Settlers III Gold	34,00 лв
Settlers IV	77,00 лв
Severance	44,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
StarCraft + Brood War	54,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Sub Command	77,00 лв
Superbikes 2001	99,50 лв
Supreme Snowbording	34,00 лв
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	69,95 лв
The Sims: House party	44,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
Tony Hawk's Pro Scater 2	77,00 лв
Tribes 2	59,95 лв
Tropico	73,00 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Tzar	**19,90 лв**
Unreal Tournment	34,00 лв
Warcraft II	24,00 лв

Кога, ако не сега?!

PlayStation 2
за 769 лв.
Заедно с:
7 игри – 378 лв.
1 DVD филм – 50 лв.
10 безплатни наема – 40 лв.
в АЛЕКСАНДРА ВИДЕО клуб
301 лв.

И НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ – PlayStation2 е не само най-мощната видео игра, но и пълноценен DVD плейър. Audio CD плейър и е напълно съвместима с игрите за PSone.

PS one
за 299 лв.
Заедно с 5 игри – 270 лв.
29 лв.

Търсете в най-големите магазини за аудио и видео техника и магазините на ПУЛСАР в цялата страна.

Офертата е валидна до 31 януари 2002

SCHIZM

Истинският наследник на Myst и Riven. Първият куест, преведен изцяло на български език. Впуснете се в приключение, което ще постави на изпитание в равна степен вашата логика, авантюристичния ви дух и въображението ви.

5 диска 49,99 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

EMPIRE EARTH

От създателя на Age of Empires идва най-новата епична стратегия в реално време, обхващаща развитието на човешката раса от каменната епоха до космическата ера. 21 цивилизации, над 200 въздушни, наземни и морски единици, реално пресъздадени исторически събития, герои и битки.

69,95 лв.

FIFA 2002

Всички звезди, всички клубове, всички турнири! Нова система за подаване и шутиране, която гарантира съвсем ново (и далеч по-реално!) футболно преживяване и значително подобрен изкуствен интелект. О, да, и Левски, разбира се!

77,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ALIENS vs PREDATOR 2

По-бърза, по-красива, по-смъртоносна - това е Alien vs Predator 2. Разработвано от хората, създали No One Lives Forever, това заглавие обещава да попие и доразвие невероятната атмосфера на предшественика си. Играйте с Пришалец, Хищник или Пехотинец - различни създания, различни оръжия, различен стил на игра..

2 диска 69,95 лв.

DIABLO BATTLE CHEST

Включва Diablo, Diablo II, Diablo II Lord of Destrucion, Strategy Guide

5 диска 119,00 лв.

HARRY POTTER

Почитателите на книгите на Дж.К.Роулинс ще имат възможност да се превъплътят в ролята на Хари Потър и да се потопят във вълшебната вселена на най-популярната фентъзи поредица за последните години. Най-увлекателното екшън-приключение на годината.

69,95 лв.

РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

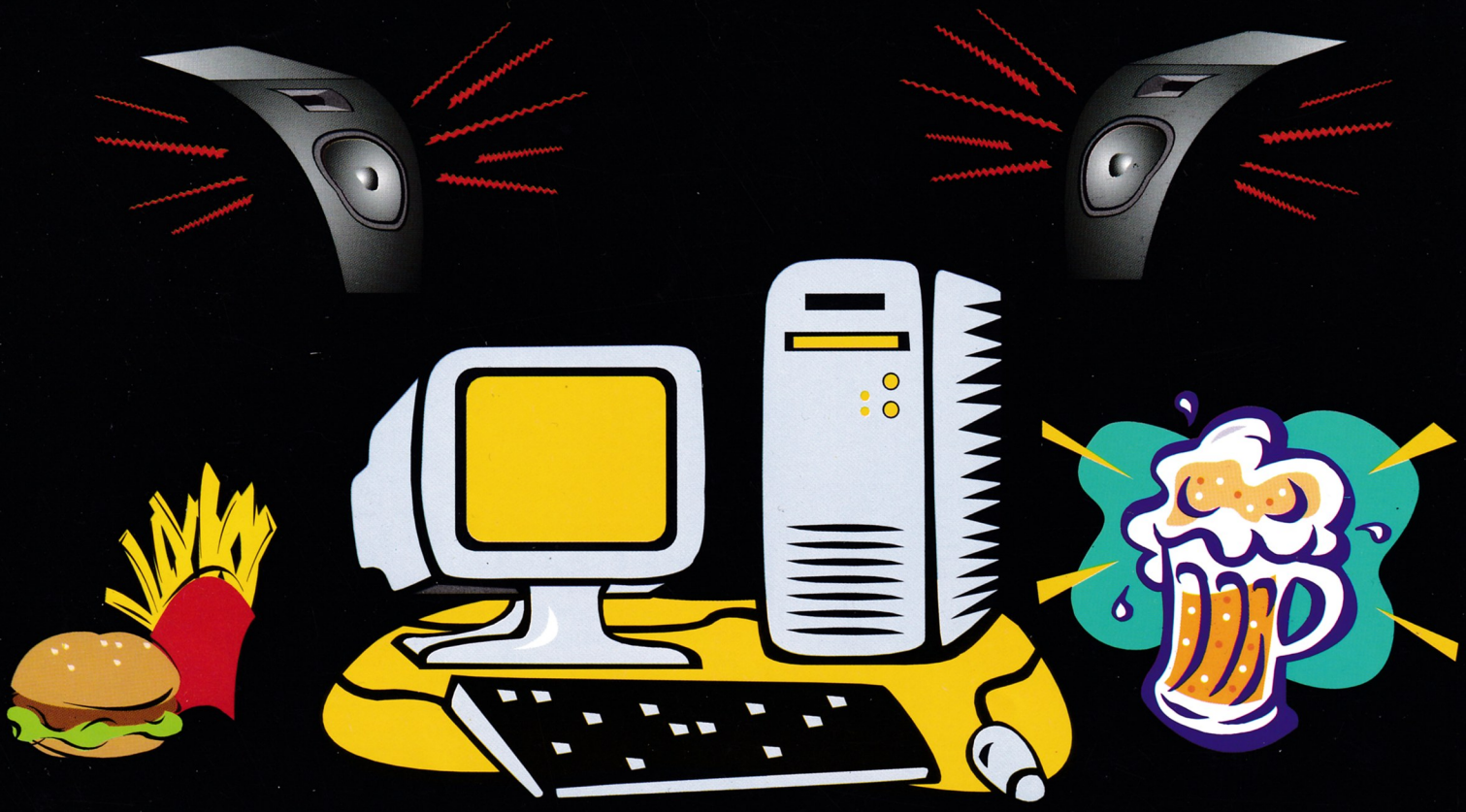
PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ай Ти Си - ул.Денкоглу 24; Техномаркет Европа, Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; [ВАРНА] ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; [БУРГАС] Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045, Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 803 380; [ПЛОВДИВ] ул.Загреб 2, тел. (032) 264 813, (032) 624 080; [ПЛЕВЕН] бул.Русе 2, тел.(064)800 300; [ЛОВЕЧ] бул.България 102,тел.(068)24 363; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, [СТ. ЗАГОРА] Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546; METRO CASH&CARRY в цялата страна

PC MANIA

ПУЛСАР "ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ

LAN-ПАРТИ С
ВИРТУАЛЕН СВЯТ



МАЛКО ПРЕДИ КОЛЕДА - ПОДАРЪК ЗА ВСИЧКИ ГЕЙМЪРИ И КУПОНДЖИИ

С ПОДКРЕПАТА НА:

PC MANIA WWW.PCMANIA.BG · Dir.bg · Most COMPUTERS · МАРТ

КАКВО: За първи път в България LAN-ПАРТИ (Донеси си компа)
100 LAN-места, неограничен брой наблюдатели,
охрана на техниката - СОТ, осигурени мрежови карти,

КОГА: 30 ноември, 1, 2 декември 2001

КЪДЕ: София, подлеза на бул. "България" и бул. "Г. Делчев", клуб "МРЕЖАТА", (новото помещение)

ОЧАКВАТ ВИ 3 ДНИ МУЛТИПЛЕЙЪР КУПОН, ВХОД БЕЗПЛАТЕН

www.virtualworld.bg